

Nº1 Junio de 1999 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas.
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
¡Regalo!
55 Súper Pegatinas
Para personalizar tu PLAY, N64 y PC
JUEGOS
Castlevania 64, Silver, X-Wing Alliance, Lander, Civilization II, Toca 2, Need 4 Speed, FF VIII...
ESPECIAL
Locos por las demos
Cómic: Resident Evil
Operación Furby
POSTERS
Lara Croft
Silver
SORTEOS
3 Playstation, 1 DVD, 2 Nintendo 64, 1 GBC, 3 Furbys, 1 Módem...
SCREENFUN viajó al E3
Primicia: ¡Jugamos a Resident Evil 3!
Haz rugir a tu consola
F-1 WORLD GRAND PRIX II
La carrera de las Galaxias
Episodio 1: Racer
EXCLUSIVA
METAL GEAR SOLID
GUÍA COMPLETA CON MAPAS ¡Y PLANOS SECRETOS!
LARA EN EL CINE: TODAS LAS DOBLES ¡Y SUS MEDIDAS!
El cine en casa: Todo sobre el DVD • Online: Así funciona Internet
8 424094 662364 00001

Sólo llamo para decirte...

ENVÍA ICONOS A OTROS TELÉFONOS SAVVY™

DISEÑO EXCLUSIVO

TECLA DE NAVEGACIÓN FÁCIL DE USAR

SORPRENDENTE AUTONOMÍA DE SU BATERÍA

HELLO

PHILIPS

Savvy™

EURO RSCG

Exclusivo



Mi nuevo teléfono Savvy™ es absolutamente increíble. Puedo hablar durante horas y además enviar hasta 25 iconos para expresar cómo me siento o qué quiero decir. Puedo confirmar una fecha o simplemente decir "hola". Nunca un teléfono había sido tan divertido.

"I've got to admit it's getting better..." **www.philipsconsumer.com**



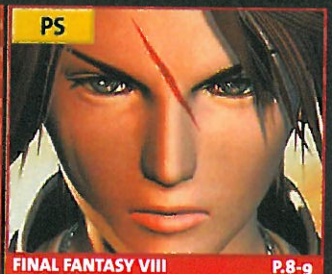
PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

¡Bienvenido a SCREENFUN! Una nueva revista hecha por y para todos los locos de los videojuegos. Para ti, que buscas lo mejor en videojuegos, trucos, novedades, software, hardware, internet, cine, cómics, música... ¡Todo! Sea cual sea tu plataforma, encontrarás lo que buscas. Hemos dedicado muchas horas de trabajo, pero te aseguramos que ¡han sido muchas más de diversión! Sobre todo las que hemos pasado jugando, analizando accesorios, navegando en Internet... Aquí tienes SCREENFUN: tú decides. ¡PRESS START!


N64
STAR WARS EPISODE I: RACER P. 10-11


E3 P.4-5-6-7


PS
FINAL FANTASY VIII P.8-9

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

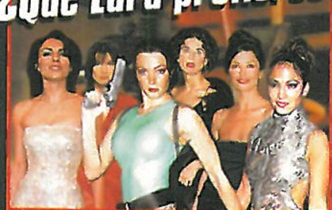
ÉXITOS

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético


N64
F-1 WORLD GRAND PRIX II P. 20-21


OPERACIÓN FURBY P.54-55


PS
GUÍA COMPLETA MGS P. 34-43

¿Qué Lara prefieres?

THE LARA CROFT FILM P. 60-61

PC

HARDWARE

SOFTWARE

Y MÁS...

INTERNET

ESPECIAL

CINE

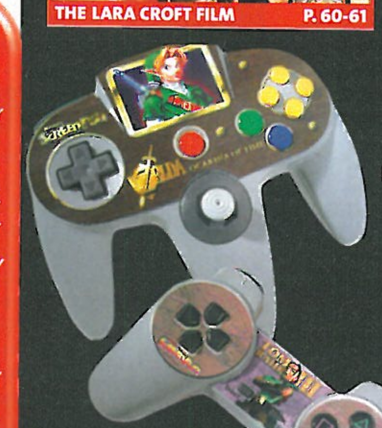
ARTICULOS

SCREENFUN TRUCOS

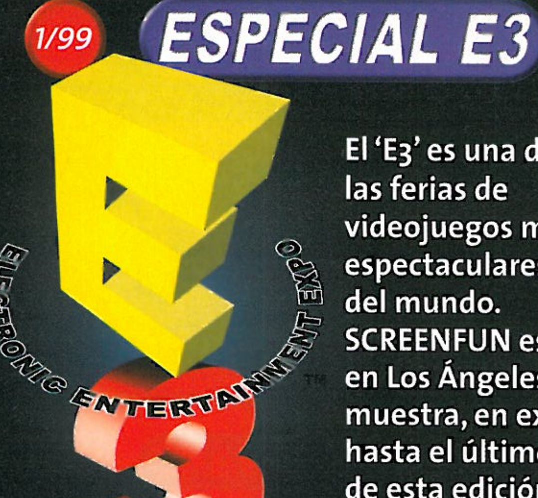
págs. 33 a 48 ¡COLECCIONABLES!

¿Te has quedado atascado en Metal Gear Solid? ¿Quieres jugar al baloncesto con unos jugadores más bajos que tu hermano de 2 años? Tranquilo, que aquí tienes la solución: ¡SCREENFUN-TRUCOS! 16 páginas coleccionables con todos los trucos y secretos de tus juegos favoritos. Y por si esto no fuera suficiente, en SCREENFUN te ofrecemos todavía más: TRUCOS POR CARTA. Mándanos una carta con tus dudas, consultas y, por supuesto, con los trucos que hayas descubierto tu mismo, y te contestaremos lo antes posible. SCREENFUN: TRUCOS POR CARTA apdo. 51.323, Madrid 28080

¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!



Súper regalo SCREENFUN: con estas pegatinas... ¡serás la envidia de tus amigos!



El 'E3' es una de las ferias de videojuegos más espectaculares del mundo. SCREENFUN estuvo en Los Ángeles y te muestra, en exclusiva, hasta el último detalle de esta edición. ¿Te lo vas a perder?

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Texto y fotos: Álvaro García.



Desde fuera, éste es el impresionante aspecto del *E3*.



¿No te apetecerá echarte un *Wipeout 3* con este parroquiano?



¡FOTO ROBADA!, no permitían hacer fotos al *Quake III*, pero...



Todos los stands tenían infinidad de monitores para jugar sus novedades.

Quake II para N64: ¿te has fijado en que están jugando 4 a la vez?

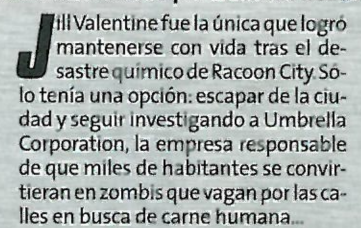
Los Ángeles. Sol, palmeras, vigilantes de la playa... ¡y toneladas de videojuegos! Durante los días 13, 14 y 15 de mayo tuvo lugar la 5ª Edición del *E3* (Electronic Entertainment Expo), la feria más importante del mundo de los videojuegos. Nada más llegar al aeropuerto de Los Ángeles, podías darte cuenta de lo que se estaba cociendo: las vallas publicitarias anunciaban los nuevos lanzamientos, los periódicos lo presentaban en sus portadas... **¡Incluso los autobuses municipales iban decorados con la imagen de *Crash Bandicoot* y *Croc* como si fueran dos viajeros más!** Daba miedo imaginarse cómo estarían los alrededores del *E3*... ¡Efectivamente! Miles de personas esperaban impacientemente en las entradas. Habían llegado desde todos los rincones del planeta en busca de las últimas novedades, y SCREENFUN no podía ser menos. Todo lo que os hayan contado de la feria se queda corto: ¡es sencillamente impactante! **Cuatro gigantescos pabellones que albergan en su interior más de 400 stands de las desarrolladoras y distribuidoras, dispuestas a presentar la escalofriante cifra de casi 2.000 videojuegos.** ¡Y vaya pasada de stands! Espectacularmente decorados: autobuses empotrados contra el suelo echando humo y fuego, rayos láser, actores disfrazados de los protas de *The Phantom Menace*, la música a todo trapo... Pero desde luego, lo más importante eran los videojuegos: miles de monitores conectados a infinidad de PCs, Playstations, Nintendos, Dreamcasts... ¡En definitiva, el paraíso de todos los amantes a los videojuegos!
Bueno, ¿te animas a recorrer lo más importante del *E3* con nosotros? Preparados, listos... ¡vamos!

Resident Evil 3



Lanzamiento: navidades 99

¡Los zombis atacan por todos los frentes!



Si tu pad comienza a temblar...



... ¡a lo mejor no es culpa del rumble!

Jill Valentine fue la única que logró mantenerse con vida tras el desastre químico de Racoon City. Sólo tenía una opción: escapar de la ciudad y seguir investigando a Umbrella Corporation, la empresa responsable de que miles de habitantes se convirtieran en zombis que vagan por las calles en busca de carne humana...

Es en este punto de la historia comienza *Resident Evil 3: Nemesis*, la continuación de una de las sagas más famosas y sangrientas de la Playstation. En esta nueva entrega, Capcom ha conseguido depurar al máximo el motor gráfico, que ya hizo famoso a los dos capítulos anteriores. Sin duda alguna, Capcom se ha convertido en el centro de atención del *E3*, con una campaña de lanzamiento de *Resident Evil* que abarca todas las plataformas: *Resident Evil Code: Veronica*, para Sega Dreamcast; *Resident Evil 2*, para N64, y *Resident Evil* para GBC (uno de los lanzamientos más sorprendentes para esta pequeña plataforma).



SCREENFUN logró lo imposible: ¡estaba prohibido hacer fotos a R.E.3: Nemesis!

Quake III Arena

Si todos le copian... ¡por algo será!

PC PS N64 SAT I/E

Activision/ID Software - 1- 16 jugadores

Lanzamiento: navidades 99

Una de las visitas obligadas en el *E3* del 99 era el stand de Activision. ¿El motivo? La tercera parte del prestigioso *Quake*. ***Quake III Arena* representa un paso más allá en el avance tecnológico de los juegos de disparos en primera persona.** Su motor gráfico está a años luz del resto de competidores, y quedó patente con la demo que presentaron. Otro de los aspectos importantes del juego es el uso que hacen de la sofisticada inteligencia artificial (IA): los enemigos han dejado de ser tan tontos como antes y, aun jugando tú solo, no te aburrirás ni un segundo. Los gráficos se han superado a sí mismos: han utilizado superficies curvas y texturas en alta resolución. **La trepidante jugabilidad, los nuevos gráficos y su nueva tecnología consagrarán a *Quake III Arena* como un título que pasará a la historia.**



Espectacular: ¿podrá superarse esto?



En el juego final se prevén más de 30 niveles. ¿Alguien da más?



Metal Gear Solid VR

PC · PS · N64 · SAT

Konami - 1 jugador

Lanzamiento: octubre 99

Por si no tenías suficiente...

Cuando la versión española de *Metal Gear Solid* apenas acaba de llegar, Konami ya ha editado en EE UU y Japón *Metal Gear Solid VR Missions*, un CD con más de 300 misiones de entrenamiento extra, repletas de armas nuevas e ingeniosos puzzles. **Pon tu ingenio a prueba y haz fluir tu adrenalina resolviendo fases que van creciendo en complejidad nivel tras nivel.**



Por si se te ha hecho corto MGS, ¡aquí va una ración extra de misiones!

Hybrid Heaven

PC · PS · N64 · SAT

Konami 1-2 jugadores

Lanzamiento: noviembre 99

¡La Gran Manzana está podrida!



Peleas en el subsuelo de Nueva York.

Otra de las novedades de Konami para este año es este RPG ambientado en los subterráneos de Nueva York, donde se esconde una sociedad secreta que se dedica a crear criaturas genéticamente alteradas. **Tu misión: desbaratar sus sucios planes y conseguir salir con vida de sus asquerosas alcantarillas.** Cada personaje tiene un estilo de lucha diferente... ¿Cuál eliges?

Heavy Gear II

PC · PS · N64 · SAT

Activision - 1 jugador

Lanzamiento: junio 99

La alta tecnología llega a tu PC

Te diriges hacia las líneas enemigas a bordo de uno de los más avanzados Mechs que se hayan diseñado jamás. **Como en la primera parte, te embarcarás en misiones de reconocimiento, destrucción y sabotaje de las fuerzas enemigas que, como podrás imaginar, no te lo van a poner nada fácil.** Pero eso sí: para disfrutar de esta maravilla, tendrás que romper la hucha y comprarte una tarjeta aceleradora 3D de última generación.



Destroza las líneas enemigas a bordo de tu Mech.

Rayman 2

PC · PS · N64 · SAT

Ubi Soft - 1 jugador

Lanzamiento: junio 99

Diversión colorida

Nadie dijo que ser el último espécimen con vida de tu raza fuera fácil, sobre todo después de que el Gremio Misterioso considere que eres la mascota ideal para exhibir en su zoo galáctico. En *Rayman 2* te pondrás de nuevo en la piel de este simpático bichito para saltar de plataforma en plataforma.



Rayman 2: una divertida explosión de colores.

WipeOut 3

PC · PS · N64 · SAT

Psygnosis - 1-4 jugadores

Lanzamiento: noviembre 99

Carreras a la velocidad de la luz



WipeOut 3 aún más espectacular que los dos primeros.

Fue el primer gran éxito de Psygnosis, revolucionó el género de carreras futuristas y aún hoy sigue en la pole position. **Si *WipeOut 1 y 2* son dos de los juegos de carreras más espectaculares para PSX... ¡imagínate cómo será la tercera parte!** El equipo de Designers Republic ha demostrado con *WipeOut 3* que nadie les puede pisar los talones y que siguen creando escuela. ¡Te recomendamos que vayas ahorrando!

The Sims

PC · PS · N64 · SAT

Electronic Arts/Maxis 1 jugador

Lanzamiento: navidades 99

Para que te pongas en la piel de tu padre

De los creadores de *SimCity*, llega *The Sims*. Uno de los simuladores más innovadores de los presentados en el E3 de este año. **¿Parques de atracciones?, ¿pueblos medievales?, ¿compañías ferroviarias? ¡Nada de eso! *The Sims* es un simulador de familias.** Y de familias felices si la diriges bien, porque si no, te encontrarás con los problemas más sorprendentes. Ahora comprenderás cuando tu padre te da la charla pero... ¡no te da dinero!



¿La familia feliz? Depende de cómo la dirijas.



GameBoy Color

Los Pitufos

Infogrames 1 jugador

Lanzamiento: junio del 99



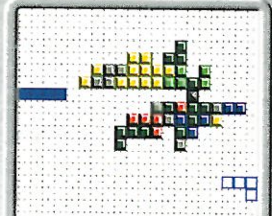
Pequeño gran juego: 16 mundos y dos niveles de dificultad.

Controla al único Pitufo que no estaba durmiendo cuando Gargamel arrojó su maldición sobre el poblado. Para rescatar a tus compañeros, tendrás que resolver puzzles, buscar llaves y encontrar objetos a través de 16 mundos, que tendrás que recorrer con éxito para superar esta terrible pesadilla. Para los fans de los Pitufos de todo el mundo.

Klustar

Infogrames 1-2 jugadores

Lanzamiento: agosto 99



¿A que tiene buena pinta? Pues ni te imaginas lo adictivo que puede llegar a ser...

Harto ya del viejo *Tetris*? *Klustar* te devolverá la ilusión por los juegos de puzzle en los que tienes que demostrar tu habilidad, rapidez, resistencia y lógica. Además, *Klustar* incorpora la posibilidad de jugar en link con un amigo mediante el puerto de infrarrojos. Para pasar muchas horas de diversión.

V-Rally '99

Infogrames 1 jugador

Lanzamiento: junio 99



Hemos descubierto el secreto de Carlos Sainz: ¡Entrena en secreto con el V-Rally '99!

Infogrames te pone en las manos toda la emoción de un verdadero rally, con más de 40 circuitos y diez escenarios diferentes. ¿Quién dijo que no podría ser emocionante un juego de carreras en una Game Boy? Pues seguramente, alguien que no ha probado a jugar al *V-Rally '99*, con sus tres niveles de dificultad y cuatro coches donde elegir. Un gran título para la más pequeña de las plataformas.

40 Winks
Los gemelos golpean dos veces

PC | PS | N64 | SAT

GT Interactive 1-2 jugadores

Lanzamiento: noviembre 99



"Estás sintonizando los ¡40 caracoles!".

Uno de los juegos de plataformas en 3D más prometedores para la Nintendo 64. Ruff y su hermana gemela Tumble, tendrán que entrar en el mundo de los sueños para recoger 40 caracoles sin que les atrape el malvado NiteKap y sus esbirros. Texturas súper detalladas e impresionantes efectos de iluminación son las dos características principales de este juego.

G-Police II
Policías del futuro

PC | PS | N64 | SAT

Psygnosis 1 jugador

Lanzamiento: otoño 99



Explosiones a destajo: Weapons of Justice.

Otra secuela más (¡y van...!), aunque en esta ocasión está más que justificada. Si ya te impresionó *G-Police*, con *G-Police II: Weapons of Justice* vas a flipar: tres nuevas naves, 25 armas, 35 enemigos y 30 misiones. Súmale a esto gráficos más espectaculares, que hacen más convincentes los entornos de las batallas, y tendrás una idea aproximada de lo que puede llegar a ser un policía del futuro.

Dino Crisis
Dinosaurios al ataque

PC | PS | N64 | SAT

Capcom 1 jugador

Lanzamiento: 30 junio 99



Lo peligroso no son los dientes... ¡sino el aliento!

Una nueva aproximación al género de terror y supervivencia, de nuevo de la mano de Capcom. Dino Crisis sitúa al jugador en un mundo que parece haberse vuelto loco. Asumes el papel de Regina, una joven policía. Tiene que vérselas con los dinosaurios que han sido arrojados en nuestra época por un vórtex temporal.

E3 Electronic Entertainment Expo últimas noticias



● ¡Impresionante!, todas las calles de Los Ángeles decoradas. Desde los rascacielos hasta los autobuses. ¿No reconocéis a una de las mascotas de Sony entre los pasajeros?, pues sí, es él: Bandicoot, Crash Bandicoot. El perro y su amigo Spiro fueron los absolutos protagonistas de todas y cada una de las esquinas de la ciudad.

● Una vez dentro del *E3*, los más importantes personajes de los videojuegos recorrían la feria. Eran, obviamente, actores disfrazados de ellos. ¿Quién es ese cocodrilo que está junto a Álvaro, de SCREENFUN? ¿No lo reconoces? ¡Es Croc!

● Sabíamos que la fama de Lara Croft había alcanzado cotas altísimas, pero esta vez... ¡Lara imponía! Nada menos que diez metros de aguerrida arqueóloga dominaban el stand de Sony. En dos palabras: ¡im-presionante!

● Sin duda, el stand más visitado fue el de Nintendo: Yoda y sus colegas esperaban a la entrada, donde una vez dentro se podía montar en el simulador del último juego de la saga *Star Wars*. Por si fuera poco, 40 monitores conectados a *Racer* funcionaban simultáneamente, para mayor disfrute de cualquier amante de *La Guerra de las Galaxias*.



Fear Factor
Mercenarios sin fronteras

PC | PS | N64 | SAT

Eidos 1 jugador

Lanzamiento: 30 junio 99

Toma el control de tres mercenarios que intentan encontrar a la hija de un millonario japonés. Con una increíble combinación nunca vista hasta la fecha de escenas en primera persona y de secuencias y escenarios prerrenderizados, *Fear Factor* te atrapará desde el primer minuto de juego. Su original diseño, estilo anime, y sus secuencias animadas, crean uno de los mundos virtuales más dinámicos vistos hasta la fecha.



Los tres protas de Fear Factor.

Shadowman
Posesión infernal

PC | PS | N64 | SAT

Acclaim 1 jugador

Lanzamiento: agosto 99



Shadowman *o el poder del vudú.*

Mike LeRoi's es un graduado en literatura inglesa, convertido ahora en asesino a sueldo gracias a la magia vudú. Mike tiene la extraña cualidad de cruzar el umbral de la muerte como quien no quiere la cosa. Es entonces cuando se convierte en Shadowman. **Inspirado en un cómic del mismo nombre, *Shadowman* lleva a los juegos en primera persona hasta los territorios inexplorados de la psique humana.**

Gabriel Knight

PC | PS | N64 | SAT

Sierra estudios 1 jugador.

Lanzamiento: navidades 99

Las aventuras de Gabriel comienzan en un pequeño pueblo europeo, que sirve de marco perfecto para una de las mayores epopeyas de la compañía Sierra. Nuestro héroe recibe el encargo de cuidar de un pequeño príncipe heredero, pero todo se empieza a liar cuando el pequeño príncipe es raptado bajo su tutela. Junto a su ayudante, Grace, Gabriel vivirá mil aventuras tratando de salvar su pellejo y el del principito.



Gabriel Knight: *en busca del príncipe perdido.*

Croc2
¡A la segunda va la vencida!

PC | PS | N64 | SAT

Fox 1 jugador

Lanzamiento: navidades 99

Croc ha vuelto más verde, más saltarín y con la voz de pito que le caracteriza. Sus amigos los Gobbos eran felices, hasta que el Barón Dante (enemigo natural de Croc) resucitó por arte de magia: de nuevo ha vuelto al ataque y está dispuesto a hacer pasar mil y una perrerías a Croc y sus amigos. Todo esto a lo largo y ancho de sus 40 niveles repletos de trampas e increíbles monstruos. El juego está dividido en cuatro grandes mundos, cada uno con su jefe final. **Ahora, Croc tiene un nuevo set de movimientos, lo que hace que esta segunda parte sea mucho más divertida que su predecesora.** En el aspecto gráfico, se han añadido polígonos al cuerpo de Croc, lo que hace que la apariencia de nuestro amigo sea mucho más nítida y real.



Looney Tunes

PC | PS | N64 | SAT | E

Nintendo/Lucasfilm 1-2 jugadores

Lucas & company directos al espacio

Lanzamiento: junio 99

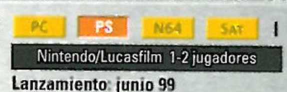


¿Qué hace Lucas en ese extraño aparato marca ACME?

Infogrames está exprimiendo al máximo la factoría Warner Bros. En los próximos meses aparecerán tres juegos basados en los dibujos animados, de los que cuales *Looney Tunes Space Race* será el primero. A través de innumerables carreras, tendrás que ayudar a Marvin el marciano a recuperar las piezas de su modulador espacial. ¡Esto no es todo, amigos!



Ape Escape



PC | PS | N64 | SAT | I

Nintendo/Lucasfilm 1-2 jugadores

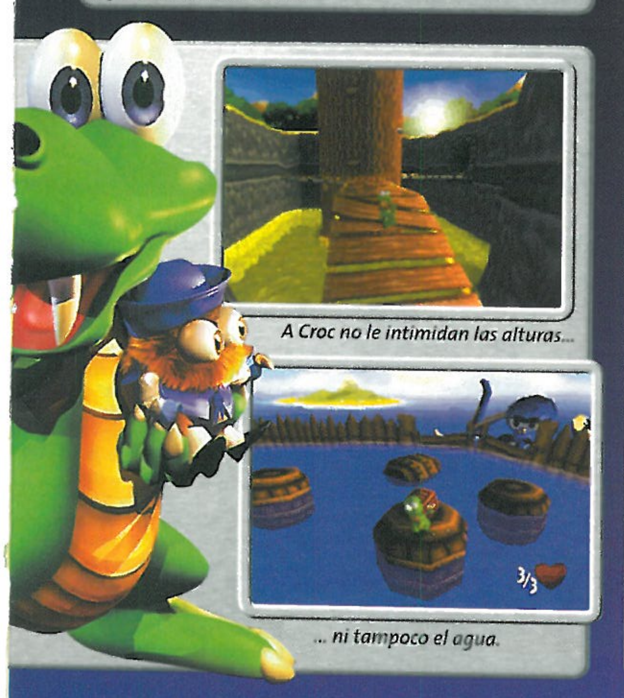
Revuelta en el zoo

Lanzamiento: junio 99



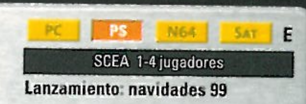
¿A que son monos?

Los Play adictos se lo van a pasar como un mono con el Ape Escape de Sony. Encarnas el papel de un loco monicaco llamado Specter cuyo papel es el de liderar una revuelta en el zoo. **Según sus programadores, es uno de los pocos juegos que consigue sacar casi un 90% del potencial de la Playstation, y todo ello gracias a la inestimable ayuda del Dual Shock.**



A Croc no le intimidan las alturas...

... ni tampoco el agua.



CTR

PC | PS | N64 | SAT | E

SCEA 1-4 jugadores

Carreras con juego sucio

Lanzamiento: navidades 99

La mascota no oficial de Sony, Crash Bandicoot, ha vuelto para dar guerra de nuevo en la Playstation. Al contrario que las anteriores entregas de Crash Bandicoot, del tipo jump&run, ésta es un juego de carreras multijugadores, en la línea de *Mario Kart*. Los jugadores pueden elegir entre ocho personajes diferentes, incluidos Crash y sus divertidos amigos. ***Crash Team Racing* cuenta con veinte pistas diferentes, entre las que se encuentran los modos Adventure, Time Trial, Versus, Gran Prix y Battle.** El objetivo del juego es quedar primero, y eso quiere decir que debes utilizar todos los trucos sucios que estén a tu alcance. Cambios climatológicos (incluyendo rayos y truenos) y muchas armas extra son algunos de los alicientes que puedes encontrar en el que promete ser otro de los superventas de Sony.



¿Cómo? ¡A Mario le ha salido pelo naranja!



Blade: *una historia medieval muy realista.*

Blade

PC | PS | N64 | SAT | E

Infogrames 1 jugadores

Duro como el propio metal

Lanzamiento: junio 99

Si quieres revivir las hazañas de los caballeros en la Edad Media, nada mejor que *Blade*, la última producción de Gremlin. Un juego en primera persona que destaca sobre todo por el realismo en los efectos de iluminación y el espectacular movimiento de la cámara (con la que podrás meterte en todos y cada uno los rincones de los castillos, a través de las vidrieras, almenas, pasadizos...). Pero aquí no acaban los elogios: todos los objetos con los que te tropiezas a lo largo de tus batallas son interactivos (¡hay objetos que se pueden romper hasta en 25 formas diferentes!), y el diseño hiperrealista de los castillos ha sido cuidado con especial atención, faceta de la que se encargaron arquitectos españoles, que cuidaron hasta el mínimo detalle de su construcción.

Sega Dreamcast

Sonic Adventure

Velocidad sónica

Sega - 1 jugador

Lanzamiento: septiembre 99



Sonic ya corre a 128 bits.

El buque insignia de Sega inicia su andadura en la Dreamcast. Y lo hace con un jump&run en 3D repleto de acción trepidante, que cautivará tanto a los fans de Sonic como a los que se incorporen ahora. Sin duda, *Sonic Adventure* es de lo mejor en su género.



Sega Rally 2

Nada que envidiar al arcade

Sega - 1-2 jugadores

Lanzamiento: septiembre 99



¡Acelera y cuidadito con el rival!

Si fuiste de los que te gastate toda la paga en la arcade, *Sega Rally 2* no te decepcionará, porque es prácticamente igual. 16 circuitos con variaciones climáticas y 19 coches totalmente personalizables, desde los frenos hasta las ruedas, pasando por la suspensión. ¡Genial!

Supreme Snow Boarding

Nieve en alta definición

Infogrames - 1-2 jugadores

Lanzamiento: septiembre 99



Podrás hacer todo lo que te dé la gana ¡sin partirte la crisma!

El deporte de moda hace su entrada en la nueva consola de Sega. Y lo hace por la puerta grande con *Supreme Snow Boarding*. Un simulador con unos gráficos de alta resolución (2.300 polígonos), y una sensación de velocidad que quita el hipo. Seis jugadores diferentes, 4 modos de juego, 3 tipos de tablas y una banda sonora que te meterán la emoción en el cuerpo.

Se presentó en Japón y se ha convertido en un best-seller, con más de dos millones de juegos vendidos en las primeras semanas. Aquí tienes los detalles del juego de rol más esperado del año.

Trailer



Squall, el héroe del juego...

... está envuelto en una feroz pelea...

... contra el supermacho Seifer.

¿Qué papel juega la bella Rinoa?



¡Qué dolor! Mis ojos piden venganza.



¿Habrá un final feliz?



¡La gran duda se resolverá en otoño!

El mapamundi



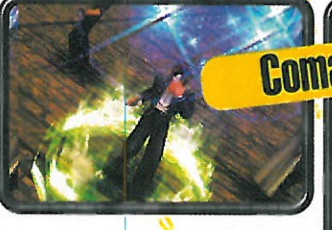


Como en Final Fantasy VII, el mapamundi se puede ver desde arriba y con la cámara inclinada (centro). Los gráficos son ahora bastante más ricos en detalles y curiosidades, y permiten una visión a larga distancia para que puedas controlar todo. Arriba, a la derecha, puedes ver el Balamb Garden.

FINAL FANTASY VIII

Comando Draw









Una importante innovación dentro del sistema de combates es el comando Draw. Le permite a tu personaje robarle a un contrincante la magia e, inmediatamente, emplearla en su contra. También puedes guardar esta magia como un objeto adicional, para utilizarla más adelante.

Armas

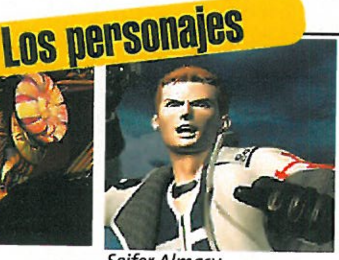






Las armas normales se activan con el comando Attack. El Gunblade de Squall, una especie de espada con rifle incorporado, causa enormes daños si aprietas en el momento adecuado la tecla R1. Zell Dincht, que se convertirá en amigo de Squall, es maestro de kárate, y pelea descalzo y con las manos descubiertas. La dulce Selphie utiliza un Nunchaku para enfrentarse a sus enemigos. Ten cuidado: si tus combatientes reciben una buena paliza, se cabrean y son capaces de devolverles la moneda a sus adversarios con un ataque especialmente feroz, llamado Limit Break.

Los personajes




Squall Leonhart *Edea* *Seifer Almasy* *Quistis Trepe* *Rinoa Heartilly* *Zell Dincht* *Selphie Tilmitt*

Secuencias renderizadas



El equipo de Square ha tenido especial cuidado en que el juego transcurra sin cortes, como en una película. Las secuencias renderizadas se inician antes de que los guerreros aparezcan en la pantalla. En esta escena, la cámara hace un suave barrido por encima de la fiesta, mientras la imagen va cambiando hacia una apasionante película renderizada.






Guardian Force







Los Guardian Forces son uno de los elementos decisivos del juego. Una vez que hayas conseguido someter a un Guardian Force — una especie de fuerza protectora—, te pertenece y le puedes llamar siempre que quieras. Si te alcanza un arma enemiga mientras estás recitando el conjuro, el Guardian Force sufrirá el daño en tu lugar. Si, por el contrario, sales victorioso de una pelea, el Guardian Force suma también puntos de experiencia y, de este modo, será cada vez más y más fuerte.

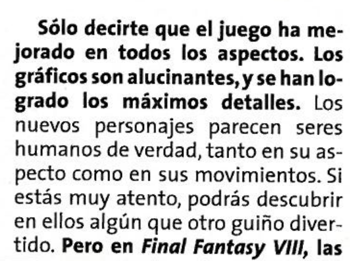


Una trepidante pelea de espadas entre dos grandes guerreros: Squall Leonhart, el héroe de *Final Fantasy VIII*, y su rival más temible, Seifer Almasy. Una sinfonía imponente y los mejores efectos de luces: así es el trailer del juego más esperado del año, *Final Fantasy VIII*. Desde su aparición en Japón, ha vendido más de dos millones de juegos.

En esta ocasión, Squall es un estudiante de Balamb Garden, una Academia Militar independiente para niños y jóvenes superdotados. Su sueño es entrar a formar parte de la tropa de élite SeeD, que se encarga exclusivamente de tareas especiales para mantener la paz en el mundo de la fantasía. Pero antes tiene que pasar el examen de acceso.

Los alrededores de la academia están aterrorizados por un Guardian Force, convertido en monstruo de fuego (ver imágenes a la izda.). Metido en tu papel de Squall, emprenderás la dura tarea de vencerlo. Después de tu gran lucha contra el Guardian Force volverás a Balamb Garden, donde te comunicarán todas las pruebas para el examen de acceso a SeeD. Tienes que acudir a una ciudad cercana en ayuda de la tropa SeeD, ya que la legendaria bruja Edea ha despertado y el mundo de paz y fantasía ya no existe. Squall y sus compañeros están a las órdenes de Seifer Almasy, el chulo fanfarrón que le hizo a Squall una cicatriz en la cara. Y tendrán que hacer uso de su espada y su magia para ganar las batallas. En sus andanzas, Squall conoce a la bella Rinoa, de la que se enamorará perdidamente. ¿Qué ocurrirá? Por ahora, no te vamos a desvelar más.

Sólo decirte que el juego ha mejorado en todos los aspectos. Los gráficos son alucinantes, y se han logrado los máximos detalles. Los nuevos personajes parecen seres humanos de verdad, tanto en su aspecto como en sus movimientos. Si estás muy atento, podrás descubrir en ellos algún que otro guiño divertido. **Pero en *Final Fantasy VIII*, las peleas siguen siendo el plato fuerte del juego en cuanto a gráficos se refiere y, sin duda, gracias a los magníficos efectos luminosos y los vertiginosos movimientos de cámara con los que lograrás controlarlo todo.** Impresionan los Guardian Forces con sus fulminantes ataques. Las composiciones musicales corren, como en todos los juegos de la saga, a cargo de Nobuo Uematsu quien, también en este episodio, ha sido capaz de captar el ambiente de las escenas y reproducirlo con melodías que están a la altura de cualquier banda sonora de superproducciones. En *Final Fantasy VIII* te espera un magnífico juego de rol con una ambientación verdaderamente impactante. Lástima que la versión española no salga hasta dentro de unos meses; pero no lo dudes: ¡tu paciencia será recompensada con creces!

***Final Fantasy VIII* es más realista que ninguno de los juegos que hayas visto.**



PC | PS | N64 | SAT | I/E

Final Fantasy VIII
Juego de rol para avanzados y expertos
Salida: otoño del 99
Square | 1 jugador

Una obra maestra que agrada la vista, los oídos y... el corazón. ¡Que el otoño llegue pronto!

Texto: Frank Glaser

STAR WARS

Episode I: Racer

El estreno de la nueva película de 'Star Wars' está ya muy cerca, ¡pero la espera se hace cada vez más dura! ¿Eres de los que sufren? Nintendo te ayuda a superarlo con 'Star Wars Episode I: Racer'. ¡Disfruta tu aperitivo!



El campo magnético rosa sirve para mantener las potentes turbinas equilibradas.

La nueva película de la serie *Star Wars* se estrenará en España el próximo 20 de agosto, pero si sientes que no puedes esperar más, tenemos una sorpresa para ti: *Star Wars Episode I: Racer*, una primicia gráfica de lo que será la película. Y bueno, ahora, la pregunta clave: ¿eres capaz de maniobrar un aparato volador de extraña apariencia a 900 km/h. por túneles submarinos interminables? Pues chico, ¡no lo dudes! O eres un alienígena o es que, sin duda, la Fuerza te acompaña...

Una fuerza misteriosa otorga poderes al pequeño Anakin Skywalker; entre ellos, prever acontecimientos futuros. En contra de la voluntad de su madre, decide participar, como único ser humano, en una carrera de alta velocidad de Pod-Racing. **Este fragmento, sacado en parte de la *Guerra de las Galaxias*, es la base para la historia de un simulador de carreras increíble.** Te meterás en papel de Anakin o de uno de sus rivales no-humanoides en un Pod-Racer, y volarás a una velocidad de vértigo por 24 pistas de ocho planetas distintos.

Además de estas peligrosas carreras por complejos industriales, grutas de hielo e interminables dunas de arena, también tendrás que demostrar tu astucia para invertir los premios en metálico ganados en los Pod-Racings. Watto, el comerciante de chatarra, te ofrecerá todas las herramientas habidas y por haber, que dotarán a tu nave de mayor frenada, una velocidad más alta o mayor estabilidad para tomar las curvas.

Si quedas primero en los ocho circuitos de una categoría, podrás ascender a una liga de más alto nivel. Comienzas el juego en la de los amateurs y después irás escalando hasta la Liga Profesional Intergaláctica.

Deberás esperar un poco hasta acostumbrarte a las características de vuelo y al control del Pod-Racer, pero conseguirás dominarlos rápidamente con unas cuantas vueltas de prueba. Los vertiginosos gráficos del juego no tienen nada que envidiarle a la película, exceptuando algunos polígonos. Por desgracia, cuando la velocidad es muy alta y, sobre todo, después de accidentes, la imagen resulta algo borrosa. El sonido también da pie a una ligera crítica: durante las carreras no oyes nada aparte del ruido del reactor y los gritos de tus rivales. Se escucha una música para añadir emoción al ambiente en la última vuelta, pero lamentablemente es siempre la misma.

A pesar de la licencia de la película y la opción de tuning, *Star Wars Episode I* no consigue arañarle el primer puesto a *F-Zero X* . Tal vez un modo de cuatro jugadores y un ligero pulido habrían incrementado el efecto de este espectáculo. De todas maneras, conseguirá amenizarte la espera.



PC | PS | N64 | SAT | I

Star Wars Episode I: Racer

Carreras para principiantes y expertos

Lanzamiento: 30 junio 99

Nintendo/Lucasfilm | 1-2 jugadores

Un aperitivo mientras esperamos la inminente llegada de la película, ¡una pena que queden cosas por mejorar!

Texto: Christian Henning



¿La hormiga atómica? No, es el pequeño Skywalker en una excursión dominical.

INFO

La película

La conocida saga de *La Guerra de las Galaxias*, *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi* son la referencia de los episodios cuarto, quinto y sexto de la ya legendaria historia. La película, cuyo estreno esperamos ansiosos, al igual que el juego del que te hablamos, es, cronológicamente, la primera parte de la saga. Ésta es la primera vez en la historia del cine que la segunda parte se rueda antes que la primera: una pasada, ¿verdad? Pues aun así, esta nueva entrega es un absoluto enigma. Estamos seguros de que su estreno será un auténtico bombazo.



El chatarrero Watto te ofrecerá todo tipo de recambios, pero recuerda que los mejores cuestan mucho dinero.

Asegúrate: antes de empezar una carrera, verás el recorrido en la pantalla.

Verás, con unos nítidos gráficos, cómo mejoran algunos elementos.

Quien busca, encuentra: en la chatarrería hallarás verdaderos tesoros.

Hasta dos androides trabajarán para ti si los compras.

¡Cuidado, trampa! Aunque las Pod-Racer floten en el aire, la base influye en el control.

Batalla: en el modo de dos jugadores se pueden incluir hasta seis rivales.

Pues elegir el papel del héroe, Anakin Skywalker, o el de cualquiera de sus adversarios. ¡A tu aire!

Las turbinas son muy sensibles y suelen ser el blanco preferido de las naves enemigas.

¡Demasiados colorines! Con unos recorridos tan chillones, se emborronan un poco las imágenes.

No mires tan fijamente: en lugar de un reflejo, hay una perspectiva completa.

TELEGRAMA

¡Ha llegado la hora Internet!

Todos sabemos que Internet es un mundo aparte... ¡y ahora tiene su propia medición del tiempo! La firma suiza de relojes Swatch ha patentado la *Internet Time*. En lugar de la medida normal en horas y minutos, el tiempo se presenta en bytes, cada uno de los cuales corresponde a un minuto y 26,4 segundos. *Swatch Beat Webmaster* muestra, junto a la hora normal, la hora de Internet (Internet Time). ¡Un reloj de acuerdo a *los nuevos tiempos!*

'Wing Commander': el film

La interminable espera de los fans de *Wing Commander ha llegado a su fin*. El 12 de marzo se estrenó esta historia de ciencia ficción en los cines de EE UU. Si no puedes esperar hasta que llegue a España, bájate los primeros trailers oficiales de la película en la dirección *www.wcmovie.com* de Internet. Además, en esta página encontrarás todo tipo de información sobre la película.



Y ya van por la tercera...

Ya ha llegado la tercera generación de procesadores Intel: el *Pentium III*. Recogemos la noticia con agrado y nos disponemos a esperar la cuarta. Por su parte, AMD lanza el nuevo *K6-III*, que se presenta en CeBIT en la versión 400-MHz y que se lleva la palma en los procesadores de Compaq, IPC y Fujitsu. El AMD cuesta aprox. 300 dólares (unas 45.000 pts.), de forma que los PCs ya no serán tan caros.

¡Preparados, listos,... ya!

Por fin hay fecha de lanzamiento para la Dreamcast en España. El día clave será el próximo 23 de septiembre y saldrá a la venta por sólo 39.900 pesetas. Como confirmó Sega el pasado 15 de abril en Londres, el lanzamiento vendrá acompañado por 10 juegos, entre los que se incluyen *Sonic Adventure* y *Virtua Fighter 3 Team Battle*, que se ampliarán a unos 30 hasta final de año. ¡Por primera vez estarás deseando que se acabe el verano!

Prepárate para el año 2000

¡Pon tu ordenador a punto para el siglo XXI! Según distintos expertos, corren rumores en el mundo de la informática de que el 95% de las nuevas generaciones de PCs no están preparados para el efecto del año 2000. Si quieres revisar tu PC y ponerlo a punto para el siguiente milenio, puedes descargar la herramienta adecuada en la siguiente dirección *www.generacion.cl/ Yk2000.htm*.

Lara de va

Exclusiva

De la playa al trabajo en un segundo

Lara pasa el día en la playa para recuperarse de la fiesta de Lord Byron. Se ha hecho tarde y la diva se ha olvidado completamente del trabajo acordado para esta tarde.

Al mismo tiempo, Paul, casado desde hace años con su consola, empieza a jugar al Tomb Raider III. *Después de la batalla en Arizona, la acción se desplaza a Londres.*

Para llegar a tiempo, Lara confía en su Seat. Además el fabricante de coches promociona el bikini explosivo de D&G (arriba). ¡Atención a la pantalla!

¡A tiempo! Lara ya está preparada para la acción ¿Te gustaría ver cómo se cambia en un segundo su diminuto bikini por el traje de aventuras? Tal vez en otra ocasión...

Navega con clase

Los navegadores son prácticos, pero su diseño no resulta especialmente atractivo. Neoplanet 2.0 es una excepción. Este complemento gratuito te permitirá convertir el Internet Explorer (desde 3.02) en un navegador más atractivo, y ampliar sobradamente su volumen de funciones. Obtendrás más información en **www.neoplanet.com.**



Atractivos gráficos: Neoplanet 2.0.

caciones

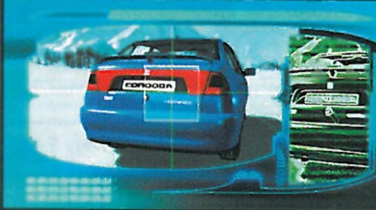
Lara es toda una estrella y, como tal, también rueda anuncios. Gracias a Seat, la verás vestida de noche y con un más que sugerente bikini... ¡Juzga tú mismo!

Detrás de ambos anuncios de Seat está la firma de gráficos francesa ExMachina, que ya se está poniendo manos a la obra para hacer un próximo anuncio. Por el momento, estos spots sólo se ven en Francia. Esperamos que lleguen en breve a nuestro país... ¡Nosotros también amamos a Lara!

Tres hombres y una mujer

Lara ha puesto las ruedas especiales para la nieve y se dirige a su residencia de vacaciones en Suiza.

¡Atención! No tiene por qué ir siempre en quad: a Lara Croft también le gustan los coches, sobre todo, si incluyen pasajeros macizos.





Pero ni en lo alto de las montañas, lejos de la civilización, puede estar tranquila. Sus fans la han encontrado y la siguen en un jet-ski. ¡Qué pesadilla!





Como Lara conoce el camino al refugio familiar desde que iba a preescolar, coge un atajo por el Valle de la Muerte Blanca. ¡Problema solucionado!



Esta chica tiene un gran corazón cuando se trata de hombres desamparados. Además, sin su equipo, estos chicos resultan bastante simpáticos... ¡Uhm!

Lara Croft cambia de cara

El pasado 5 de mayo, la compañía Eidos dio a conocer a la modelo que representará a Lara Croft de ahora en adelante. La nueva chica se llama Lara Weller, tiene 24 años y es modelo profesional. Sus medidas son de escándalo: 90-60-90. Por supuesto, sus ojos y su pelo son castaños, como los de nuestra intrépida heroína. Weller reemplazará a la última Lara, la modelo Nell McAndrew, que ha abandonado el papel que la hiciera famosa para dedicarse a otro tipo de *labores* (como el último desplegable de la revista Playboy).

Su experiencia desfilando con ropa interior y trajes de baño, unido a sus intereses en el deporte, los viajes y la aventura, han sido suficientes para que Eidos considerara a Weller como la doble perfecta de la estrella de los videojuegos (aunque es un poco menos voluptuosa, ¡la chica es muy resultona!). "Me encanta la idea de encarnar a Lara", dice Lara Weller. "Curiosamente, mucha gente me había comentado ya mi gran parecido con Lara Croft".

Por su parte, Eidos ya está trabajando en la cuarta entrega de la serie *Tomb Raider*, y en breve tendremos noticias. (16)

MetalGearmanía

El pasado viernes 7 de mayo se puso a la venta *Metal Gear Solid* en los Centro Mail de Madrid y Barcelona. Nosotros, por supuesto, estuvimos allí para celebrarlo, acompañados de los protagonistas de uno de los mejores juegos de todos los tiempos. En la foto, nuestro colaborador Oscar López, bromea con su compañera de aventuras, Meryl, y uno de sus más terribles enemigos: Psycho Mantis. ¿A qué esperas para jugar con ellos?

SCREENFUN

Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta. 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00, Fax: 91 559 08 18
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Blázquez, Marta Muñiz, Teresa Ecobo, Hans Rid
Colaboradores: Beahazard, Víctor Corchado, Oscar López

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15. 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00
Fax: 91 541 35 23
E-mail: tpc@mad.servicom.es
Impresión: Rotedic, S.A.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 91 417 95 30
(Distribución en Argentina: Capital: Huesca y Sanabria. Interior: D.G.P.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 26/8/99.

Texto: Winnie Forster, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Müller, Christiane Strobel, Volker Weitz · Fotos: ExMachina (16)


1
TOMB RAIDER III
2
TOMB RAIDER II
TEKKEN 3
3
4
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
5
FIFA 99
Nuestro TOP 10
1 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1)
Con su atractivo y sus armas, ¡Lara ocupa el primer puesto de nuestra lista!
2 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(2)
¡Flipante!, número uno y número dos gracias a su reedición en serie Platinum.
3 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
(3)
Combates feroces en este beat 'em up con potentes movimientos.
4 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(6)
Ayuda a Link en su largo y apasionate viaje a través del reino de Hyrule.
5 FIFA 99
EA SPORTS – PC, PS
(7)
Haz el mejor equipo y disfruta del mejor simulador de fútbol del momento.
6 Gran Turismo
SONY – PS
(4)
Pon a punto tu motor: ¡acción y diversión para un buen rato!
7 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(5)
¡Manos a la obra! Remángate la camisa y edifica un nuevo mundo.
8 Turok 2: Seeds of Evil
ACCLAIM – PC, N64
(11)
Turok vuelve a desenterrar el hacha de guerra. Su nueva aventura te fascinará.
9 Command & Conquer 2
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(8)
Un juego de estrategia tan bueno sigue poniendo a todos sus fans en alerta roja.
10 CAESAR III
BLUE BYTE – PC
(18)
¡Construye tu metrópoli bajo el dominio del César. ¡Que los dioses te amparen!
Los más buscados
Lo último de lo último
1 Final Fantasy VIII (PS)
2 Age of Empires 2 (PC)
3 Rayman 2 (N64)
4 Gran Turismo 2 (PS)
5 Silent Hill (PS)
Sistema TOP 5
PC
1 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS
Acción y aventura– 7.495 pts.
2 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS
Acción y aventura– 5.995 pts.
3 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN
Estrategia – 7.495 pts.
4 FIFA 99
EA SPORTS
Simulador deportivo – 7.495 pts.
5 CAESAR III
BLUE BYTE
Estrategia – 7.495 pts.
PLAYSTATION
1 Tekken 3
NAMCO/SONY
Lucha – 7.990 pts.
2 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS
Acción y aventura – 8.400 pts.
3 Gran Turismo
SONY
Carreras – 7.495 pts.
4 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS
Acción y aventura – 4.990 pts.
5 FIFA 99
EA SPORTS
Simulador deportivo – 7.490 pts.
NINTENDO 64
1 Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO
Aventuras – 8.490 pts.
2 Turok 2: Seeds of Evil
ACCLAIM
Acción – 9.900 pts.
3 Banjo – Kazooie
RARE/NINTENDO
Jump&run– 9.490 pts.
4 Mission: Impossible
INFOGRAMES
Acción – 9.490 pts.
5 Mario Kart 64
NINTENDO
Carreras – 5.490 pts.

P[18] 20



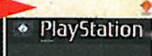

11 ***FIFA 98***
EA SPORTS – PC, PS, N64
(10) *A pesar de tener ya un añito, está claro que ¡no se queda fuera de juego!*




12 ***Banjo – Kazooie***
RARE/NINTENDO – N64
(15) *Banjo y Kazooie alborotan un mundo que está contaminado con magia.*



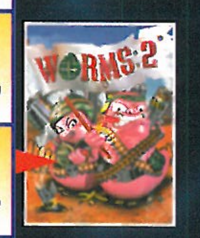
13 ***Need for Speed III***
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(9) *Mejorando en cada entrega... En ésta, destacan los gráficos y la velocidad.*


14 ***Final Fantasy VII***
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(12) *¡Rol apasionante, con personajes y potentes conjuros!*



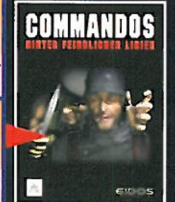
15 ***Tomb Raider***
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
(16) *¡Lara está que se sale! Y lo demuestra con sus tres juegos entre los 20 mejores.*




16 ***Worms 2***
TEAM 17/MICROPROSE – PC
(17) *Aquí encontrarás unos gusanos que no aparecen en tu libro de ciencias.*



17 ***Resident Evil***
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
(14) *¡Cuélate por los pasadizos y sigue fulminando zombis!*




18 ***Commandos***
EIDOS – PC
(13) *¡Cuidado! Que no te delate ningún ruido... Un juego para expertos.*




19 ***Metal Gear Solid***
KONAMI – PS
NUEVO *Agentes secretos con gráficos detallados y un ambiente espectacular.*



20 ***Mission: Impossible***
INFOGRAMES – N64
NUEVO *El agente secreto Ethan Hunt se cuela en el Top 20. ¿Cuánto se mantendrá?*

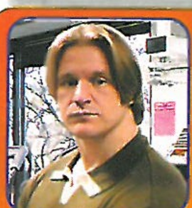
GAME BOY

1. ***Zelda IV:** Link's Awakening DX*
NINTENDO
Aventuras – 5.990 pts.
2. ***Warioland II***
NINTENDO
Jump&run – 5.990 pts.
3. ***Harvest Moon GB***
NINTENDO
Simulación – 5.990 pts.
4. ***Warioland***
NINTENDO
Jump&run – 5.990 pts.
5. ***Mystic Quest***
NINTENDO
Juego de rol – 5.000 pts. aprox.

SATURN

1. ***Winter Heat***
SEGA
Simulador deportivo – 5.990 pts.
2. ***Sonic R***
SEGA
Jump&run – 4.990 pts.
3. ***Pandemonium***
CRYSTAL DYNAMICS
Jump&run – 5.990 pts.
4. ***Touring Car Champ.***
SEGA
Carreras – 4.990 pts.
5. ***Tomb Raider***
CORE DESIGN/EIDOS
Acción y aventura– 4.990 pts.

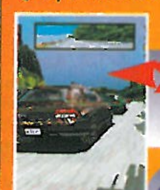
¡Juegos para una isla desierta



¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA? ÉSTA ES LA PROPUESTA DE SCREENFUN A UN PERSONAJE FAMOSO. ES EL TURNO DE...

David Dienstbier

De profesión diseñador de juegos en Iguana, fue responsable de ambas entregas de *Turok*. Además de ordenadores y videojuegos, siente pasión por el culturismo. ¿A que se nota?



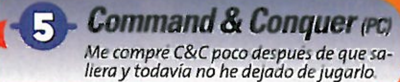

1 ***Gran Turismo** (PS)*
El mejor juego de carreras que he jugado en mi vida: ¡es alucinante!



2 ***Final Fantasy VII** (PS)*
La mejor entrega de una serie única de juegos de rol y aventuras.



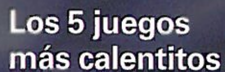
3 ***Zelda:** Ocarina of Time (N64)*
Este juego tiene todo lo que podría desear un fan de siempre de la saga Zelda.



4 ***Super Mario 64** (N64)*
¡No me importa lo que piense la gente, Mario es simplemente brillante!

5 ***Command & Conquer** (PC)*
Me compré C&C poco después de que saliera y todavía no he dejado de jugarlo.

Los 5 juegos más calentitos — HOT 5



1 ***Cool Boarders 3***
SONY – PS
La tercera y, por el momento, mejor entrega de esta simulación de snowboard llega a tu casa.



2 ***Breath of Fire 3***
CAPCOM – PS
Por fin entre nosotros: ya está a la venta el tercer capítulo del complejo juego de rol de Capcom.



3 ***Dark Project***
EIDOS/LOOKING GLASS – PC
¡Juego de niños para los rateros! El nuevo trabajo de System Shock sube como un cohete.



4 ***Bichos***
DISNEY INTERACTIVE – PC, PS
¡Salen los bichos! Estos simpáticos insectos invadirán tu pantalla.



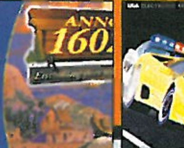

5 ***V-Rally Edition '99***
INFOGRAMES – N64
Después del éxito de la versión de la Playstation, sus fans tienen una nueva entrega en la N64.












SCREENFUN ¡SORTEO!

Mándanos una postal con tus tus 5 juegos preferidos (y con los datos de tu sistema). Entre los participantes habrá diez afortunados que recibirán el juego que más les guste (no te olvides de indicar el juego que no quieres). Escribe a SCREENFUN, ref.: Éxitos, apdo. 51.323, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows
PS: Sony Playstation — N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn — SNES: Super NES
GB: Game Boy — GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

• ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una '*E*' quiere decir que hemos chequeado la versión española; una '*I*', la versión inglesa. Si pone '*I/E*', se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: '*Min.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | SAT | I/E

ScreenFun
Juego de acción para avanzados y expertos
6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.
Min. Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95
Gráficos 10 | Sonido 10 | Diversión 10
Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.
¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.
Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

• ya chequeado en SCREENFUN 12/98

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de SCREENFUN



Alucinante ¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.


Sobresaliente Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.



Notable La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.

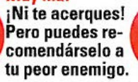

Muy bien Un buen compañero para los ratos libres.


Bien Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.


Aprobado Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.

Insuficiente No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.

Mal ¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?



Muy mal ¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.


Basura ¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura

Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot

Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha

¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte

Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo

¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad

Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol

Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run

Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia

Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.



Mix

Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

BOUTIQUE ScreenFun

PlayStation®

(PlayStation logo) and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. (logo) is a trademark of Sony Corporation.

DE REGALO

POR LA COMPRA DE UNA VIDEOCONSOLA SCREEN FUN TE REGALA OTRO DUAL SHOCK

La videoconsola de Sony, con la avanzada tecnología CD, es capaz de generar increíbles imágenes 3D en tiempo real.
Ref.: 2B-9750046, P.V.P.: 19.900 PTA.

10% DE DESCUENTO POR COMPRAR TUS JUEGOS EN SCREEN FUN



CRASH BANDICOOT 2
Ref.: 2B-9751026
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.

RIDGE RACER TYPE 4
Ref.: 2B-9751020
P.V.P.: ~~8.990~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 7.990 PTA.

TEKKEN 3
Ref.: 2B-9750223
P.V.P.: ~~9.690~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 8.720 PTA.





COOLBOARDERS
Ref.: 2B-9751027
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.860 PTA.



BICHOS
Ref.: 2B-9751013
P.V.P.: ~~8.490~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 7.640 PTA.



SPYRO
Ref.: 2B-9750227
P.V.P.: ~~8.490~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 7.640 PTA.



MEDIEVIL
Ref.: 2B-9750226
P.V.P.: ~~9.090~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 8.180 PTA.

SOUL BLADE
Ref.: 2B-9751028
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

TIME CRISIS
Ref.: 2B-9751029
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

PANDEMONIUM
Ref.: 2B-9750203
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

TEKKEN 2
Ref.: 2B-9750205
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

MICKEY´S WILD ADVENTURE
Ref.: 2B-9751030
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

CRASH BANDICOOT
Ref.: 2B-9750202
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

RIDGE RACER REVOLUTION
Ref.: 2B-9750200
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

BATTTLE ARENA TOSHINDEN
Ref.: 2B-9750140
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

HERCULES
Ref.: 2B-9751031
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

PORSCHE CHALLENGE
Ref.: 2B-9750201
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

AIR COMBAT
Ref.: 2B-9750143
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

RIDGE RACER
Ref.: 2B-9750141
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

G POLICE
Ref.: 2B-9751032
P.V.P.: ~~4.290~~ PTA.
P.V.P. OFERTA: 3.695 PTA.

LOS GASTOS DE ENVÍO, EMBALAJE Y SEGURO SON DE 595 PTA



REALICE SUS PEDIDOS POR TELÉFONO:

91 436 66 00
902 10 30 10



Castlevania

El terrorífico perro guardián de Drácula come por tres.

Centro de todos los males: el castillo Castlevania.

¡Drácula continúa entre nosotros! Esta vez, ha poseído la Nintendo 64: por primera vez, la serie 'Castlevania', de Konami, representa a sus vampiros, lugares malditos y héroes en 3D. ¡Prepárate a temblar!

Es el rey indiscutible del terror: Drácula, el Príncipe de las Tinieblas, impone su reino de la noche y del terror en casi todos los géneros y sistemas de juego existentes. Hace muy poco, la serie *Castlevania X* vivió su gran momento en Playstation: era un juego terriblemente divertido, que Konami había enriquecido con elementos del género de los juegos de rol y de fantasía. Pero los pobres gráficos dejaban mucho que desear para los fans, acostumbrados a la sofisticada técnica de polígonos. En vez de recorrer un edificio en 3D, nuestro héroe se movía mediante scroll a través de un antiguo castillo en 2D. Ahora, después de su entrada en la N64, la saga de *Castlevania* ha conseguido, por fin, saltar a la tercera dimensión. **Los nuevos héroes son Reinhardt Schneider —como su antecesor del clan Belmont, armado con un látigo— y Carrie, la niña que lanza bolas de fuego.** Más adelante te encontrarás con un comerciante zombi que te cambiará el oro que has ido encontrando en el camino por un antídoto mágico. Este vendedor ambulante no será el único aliado con el que cuentes en el mundo de *Castlevania*. En el castillo viven, además de innumerables enemigos y un puñado de gigantescos adversarios finales, la hija de Drácula, el huérfano Malus, un cazador de vampiros imbécil, llamado Vincent, un jardinero asesino y un sinfín de personajes extraños. **Los personajes secundarios le proporcionan al juego un pequeño toque de aventura. Puedes hablar con ellos y, de este modo, enterarte de ciertos detalles que, más adelante, te servirán de ayuda o te despistarán del camino correcto.** Como es habitual, *Castlevania* no comienza en la sepultura de Drácula, sino en las cercanías del castillo: antes de abrir la puerta del lóbrego lugar tienes que atravesar la saqueada comarca, investigar un edificio cercano y sobrevivir al trayecto a través del parque, entre la villa y el castillo principal. Esta vez, sin embargo, los esqueletos y perros infernales no sólo te atacan por la izquierda y la derecha, sino que te asaltarán por todos lados al mismo tiempo.

El punto central de tu lucha contra el Mal son las violentas peleas, pero más de una vez tendrás que superar complicados pasajes de jump& run. Un paso en falso, un solo salto al vacío y... tu héroe pasará a mejor vida. Al escalar las torres, tendrás que

El ejército de las tinieblas: no sólo los vampiros te hacen la vida imposible, sino también los esqueletos y los hombres-lobo.

Reinhardt Schneider cumple con su destino: la lucha contra Drácula.

Buen provecho: el menú-pergamino te indica tus reservas de alimentos.

Busca los cristales: sólo ahí puedes salvar el juego

demostrar todas tus habilidades de jump&run: plataformas que se hacen añicos bajo los pies de Reinhardt o Carrie, cuchillos ensangrentados que van subiendo y bajando... En *Castlevania* sólo sobrevivirás si dispones de una perfecta coordinación y unos rápidos reflejos. Los remedios y las armas especiales —agua bendita, puñal, crucifijo y hacha— los encontrarás entre los huesos de tus víctimas o al romper lámparas y candelabros con tu látigo.

Konami ha logrado una acertada mezcla entre jump&run, peleas en 3D y pasajes de diálogo. **El ambiente de terror convence por los gráficos en 3D —excelentes en algunas fases—, con muchos efectos ambientales: de repente, tu héroe es sorprendido por la lluvia y un relámpago le lanza un árbol en llamas a sus pies.** Al igual que en *Zelda 64*, cambia también la hora del día: a lo largo del juego, el sol va dejando paso a una noche tenebrosa.

Lástima que la nueva aventura vampiresca de Konami no soporte ni Rumble-Pak ni tampoco las ampliaciones RAM. También son algo molestos los defectuosos movimientos de la cámara. Con algo de sofisticación y un poco más de volumen, *Castlevania* se habría convertido en un exitazo. En cualquier caso, entusiasmará a todos aquellos que sienten afición por las historias de vampiros y los lugares malditos.

Por último, una pequeña y caprichosa petición: ¿serías tan amable de mostrarnos tu cuello?

El látigo es tu arma más importante. Pero también hay objetos mágicos como, en este caso, el agua bendita, que te serán de gran ayuda contra un ataque masivo.

Una complicadísima fase de jump&run te separa de la alcoba de Drácula.

Carrie no usa el látigo, pero puede lanzar bolas de fuego.

Miss Transilvania 1794 todavía mantiene la dentadura intacta, pero ni siquiera esto le valió un pequeño papel de invitada en el nuevo juego.

En el parque del castillo te persiguen perros doberman escupiendo fuego. Con rápidos reflejos serás capaz de sorprenderlos por detrás.



Fachada tenebrosa: Por primera vez se pueden cazar los vampiros en 3D.

Con esta pequeña ayuda de puntería te será más fácil dar a los esqueletos.



Por todos lados aparecen monstruos hambrientos: en las cuevas te acechan tarántulas.

INFO

Vampiros para Playstation 2

Durante la presentación de Playstation 2 en Tokio pudimos ver, entre otras cosas, una demostración de animación de varios esqueletos humanos. Después de deshacerse en pedazos, los huesos desperdigados se volvieron a unir para formar el dragón de la imagen de al lado. A pesar de que no se mencionó en ningún momento a Konami, los enterados sospechan que esta impresionante demostración gráfica es, con casi toda probabilidad, el avance de una nueva aventura de la serie *Castlevania*.



¿Quieres más? Ya se está desarrollando el siguiente *Castlevania* para Playstation 2.

CONSEJOS

Cómo sobrevivir entre los muertos

● Cuando juegas a *Castlevania*, puedes salvar tu partida en los cristales *Save* de color azul. Pero, desgraciadamente, no puedes elegir entre diferentes sitios en el Controller-Pak, sino que se te obliga a salvar borrando el marcador anterior. Una solución no demasiado afortunada, sobre todo cuando Reinhardt está hecho polvo y tú tienes que salvar. Es posible que, de esta forma, pierdas un marcador en el cual tu héroe aún estaba a tope y dispuesto a todo. Ahora, sin embargo, tendrás que iniciar el juego con un Reinhardt que está para el arrastre. Si en este instante, se te acerca un enemigo, ¡apaga y vámonos!

Ahí va el consejo: sal del juego en cuanto hayas salvado con la energía a tope y los bolsillos a reventar de oro. Copia este marcador y vuelve al juego con uno de los héroes. Ahora te queda todavía un *Save*, incluso para un héroe gravemente herido. Y si Reinhardt da muestras de no poder afrontar los peligros que le aguardan, vuelves sencillamente al marcador que aún no has borrado. Pelín enrevesado, es cierto, pero muy efectivo.



Texto: Winnie Forster · Ilustración: Horst Kolodziejczyk.

F-1 WORLD GRAND PRIX II

En julio llega a España 'F1 World Grand Prix II'. Sus creadores han mejorado los efectos, las sensaciones, los gráficos, el sonido... ¡Todo! Prepárate, porque no hay nada igual.

A una velocidad de 250 km/h, Michael Schumacher espera triunfar de nuevo en casa, mientras que su eterno rival, Mika Häkkinen, va tras él. Todavía no ha terminado la carrera, pueden ocurrir muchas cosas, ¡continúa la emoción!

Después del gran éxito con la primera entrega del juego de carreras *F-1 World Grand Prix*, Nintendo saca a su sucesor al mercado, tan sólo año y medio después. Una gran novedad que se ha introducido en este nuevo juego es la licencia FIA de 1998, donde se han representado todos las escuderías de carreras con sus pilotos, excepto Jacques Villeneuve, que salió del equipo.

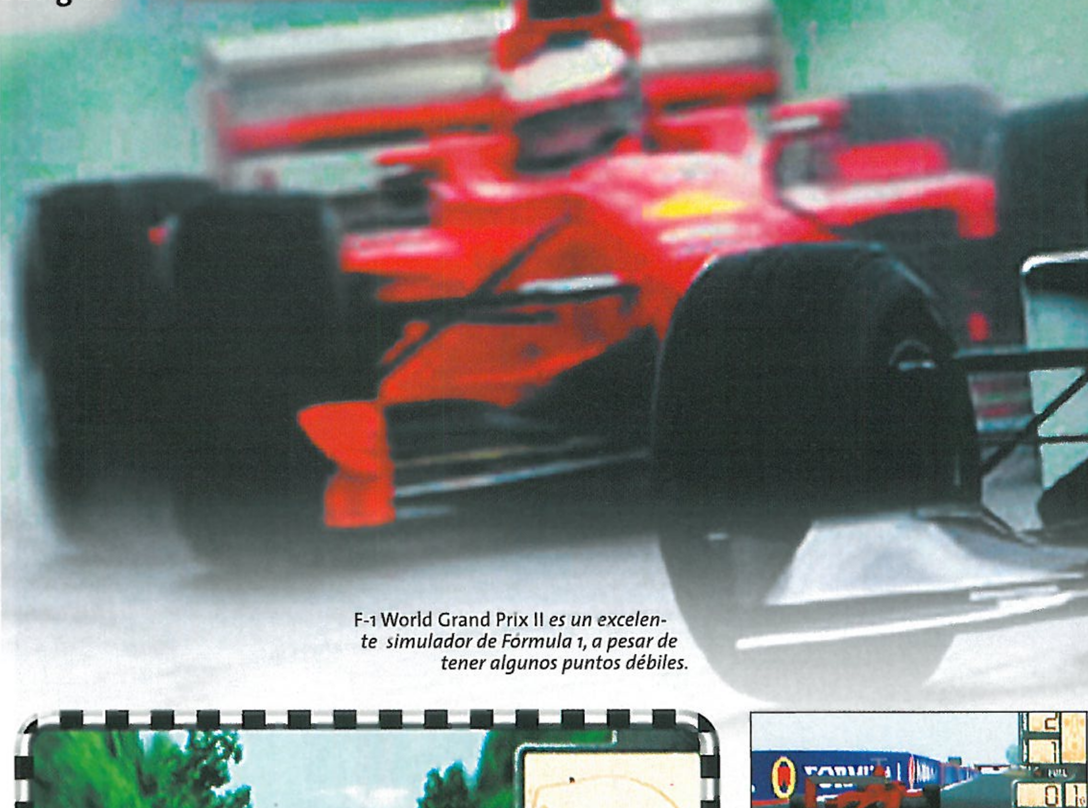
Principalmente, todo sigue igual, salvo la licencia FIA. ¡Pero tratándose de un antecesor tan bueno, la continuidad no representa ningún problema! Si quieres ser el ganador, tendrás que superar 17 circuitos reales, pero si no te atreves, en el menú de opciones puedes configurar el número de rondas que desees y escoger entre muchas posibilidades. Los principiantes son los que más suelen recurrir a este menú, ya que los juegos de Fórmula 1 siempre han sido los simuladores de carreras más difíciles, y *F-1 World*

INFO

El alucinante modo replay
Esta interesante variante del juego ya representaba un buen motivo de compra para la primera parte. En *F-1 World Grand Prix II*, el desarrollo del juego con acontecimientos reales crea un ambiente distendido.
En el modo replay puedes revivir las experiencias de la temporada pasada, y así tendrás la oportunidad de correr más que los pilotos profesionales cuando se encontraban en la misma situación.

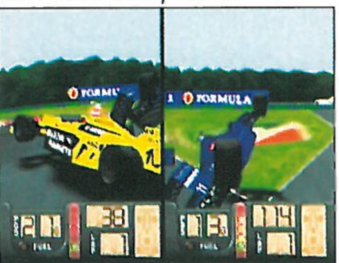
No se trata de que seas el primero en sobrepasar la meta. Muchas veces tendrás que evitar que otros coches te adelanten para que tu colega de equipo siga adelante tras la copa sin que le molesten. Al final, el modo evalúa tu técnica de conducción y te informa de si tu intervención ha sido mejor que la de Irvine, Frentzen y compañía. ¡Mucha suerte!

F-1 World Grand Prix II *es un excelente simulador de Fórmula 1, a pesar de tener algunos puntos débiles.*



No hay niebla que cubra la visión detrás del spoiler frontal. En todas las pistas (la de la imagen es Hockenheim) se puede ver a una distancia notable sin problema.


En el menú de opciones puedes configurar la división de la pantalla.


Dos mejor que uno: no aconsejamos las maniobras demasiado bruscas.

A la derecha ves el medidor de velocidad y el cuenta revoluciones.

En el caso de Ralf Schumacher, 1998 fue su segunda temporada de Fórmula 1.

Bonito, pero difícil: las estrechas calles de Mónaco forman el circuito más complicado del juego. Únicamente los pilotos profesionales lo pasan sin un rasguño.



Vive la carrera: en la pantalla aparecen los puestos, como en la TV.

Grand Prix II no es ninguna excepción. Un pequeño resbalón en zona pedregosa o un movimiento brusco pueden resultar un desastre y el sueño de la victoria... ¡se desvanecerá tan rápido como Schumacher pasando a través del circuito de Mónaco! Para evitar que esto ocurra, te serán muy útiles los puntos de configuración individuales, como el servofreno o la dirección automática.

Aunque *F-1 World Grand Prix II* sea compatible con el *Expansion Pak*, no posee unos gráficos de tan alta resolución como *Rogue Squadron* o *Turok 2*. En su lugar, los desarrolladores han utilizado los 4 MB de memoria adicionales para una función de replay ampliada. Por eso, después de llegar a la meta, puedes ver toda la carrera desde distintas perspectivas: un elemento nada común en esta consola.

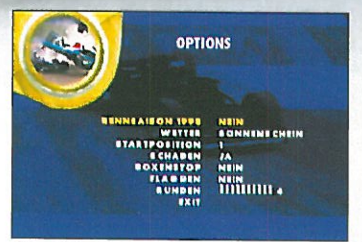
Los gráficos también se pueden ver en una resolución normal, y en comparación a su antecesor están incluso mejorados. Las texturas de los coches y de las bandas de guía tienen muchos más detalles y son muy nítidas. En la modalidad de un jugador hay una niebla que tapa los fallos de gráficos; sólo en el modo de dos jugadores se ven mejor los detalles.

Como en la primera entrega, durante la carrera solo oirás el monótono ruido del motor y las indicaciones en inglés de los boxes (quién va en cabeza, en qué situación está tu coche...).

En resumen, en *F-1 World Grand Prix II* no abundan las novedades. Si tienes la primera parte del juego o te la quieres comprar ahora por sólo 5.990 pts. gracias a la serie especial de Nintendo, puedes prescindir tranquilamente de la segunda. Pero, si por el contrario eres un gran piloto y quieres demostrarlo consiguiendo la licencia y la función de replay, te aconsejamos fervientemente que te compres esta segunda entrega. ¡No te arrepentirás!



Gracias a la licencia FIA (carísima) tienes todas las escuderías de carreras.



Completo y muy recomendable: el menú de opciones no te decepcionará.


¿Preparados? Poco antes de comenzar la carrera, pones tu bólido a punto.



En Playstation centellean los polígonos al atravesar el túnel de Mónaco, y en N64 aparecen unos nítidos gráficos.



Si tienes el Expansion Pak para tu N64, podrás ver la carrera completa con el modo replay.



Texto: Christian Henning

STAR WARS X-WING ALLIANCE

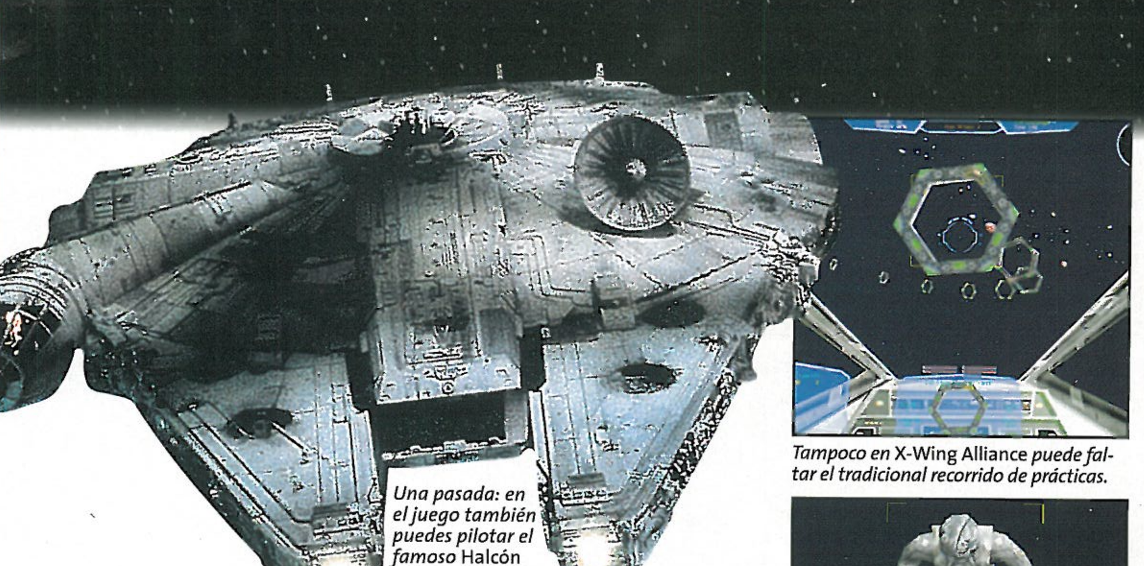
¡Conviértete en la estrella! No esperes al estreno de la próxima película: con el mejor de todos los simuladores de *Star Wars*, ¡te sentirás como el mismísimo Han Solo!

Los hombres del emperador Palpatine imponen su ley en todos los rincones de la galaxia. Se acabó la idílica tranquilidad en el vasto espacio sideral: los imperiales cogen lo que se les antoja y les importa un cuerno que, en algún lugar, un cliente esté esperando la entrega de su mercancía. En medio, las dos familias de comerciantes, Azameen y Viraxo, están liadas en su particular guerra entre clanes.

El simulador de *Star Wars*, *X-Wing Alliance*, procede de la fábrica de juegos Totally Games, de Larry Holland, La misma que ya diseñó los antecesores *X-Wing* y *TIE Fighter*. En él, te metes en el papel de Ace Azameen, el hijo menor de la familia. Al principio, tus hermanos te introducen en los secretos de la aviación espacial. ¿Cómo se pilota una nave comercial? ¿Qué deberás hacer cuando aparezca de repente uno de los malvados Viraxo? Tu vida es un caos y tu familia se lía a hacer negocios con los rebeldes. El Imperio, ¡cómo no!, se entera y, en menos que canta un gallo, tu clan se ha convertido en el enemigo número uno de Darth Vader. Durante una desesperada misión de rescate, todos los miembros de tu familia pierden la vida, por lo que juras venganza y te conviertes en seguidor de Luke y Leia. La acción acaba de comenzar, y ya no hay vuelta atrás. A lo largo de siete batallas, divididas en varias misiones, te lanzas a la caza de los TIE Fighters y transportadores Imperiales, armado con lásers y cañones iónicos. Para ello, dispones durante todo el juego, y según cada misión, de ocho naves diferentes, entre ellos: transportadores Corellianos, los pequeños Z-955, los Wings X, Y, A y B y, finalmente, el potentísimo transportador de Han Solo: el Halcón Milenario.

En principio, *X-Wing Alliance* se juega de la misma forma que las anteriores versiones, *X-Wing* y *TIE Fighter*. Al comienzo de cada misión está el obligatorio *briefing*, donde te dicen lo que tienes que hacer. Ya preparado, te lanzas con tu nave al universo en 3D y recorres el hiperespacio. En la mayoría de las misiones suceden, eso sí, imprevistos que te complican el desafío, como por ejemplo, la caza de un convoy desprotegido que no supone problema alguno hasta que salen del hiperespacio un Destructor Estelar y su flota de TIEs. Naturalmente se producen también encuentros inesperados con los cazarrecompensas del Imperio.

Al final de X-Wing Alliance, *podrás revivir la última batalla espacial de* El retorno del Jedi.



Una pasada: en el juego también puedes pilotar el famoso Halcón Milenario.



Tampoco en X-Wing Alliance puede faltar el tradicional recorrido de prácticas.



El Halcón contra los Executor ¡Menuda batalla!



Un piloto del Imperio ha salido de la nave y va como una bala por el espacio.

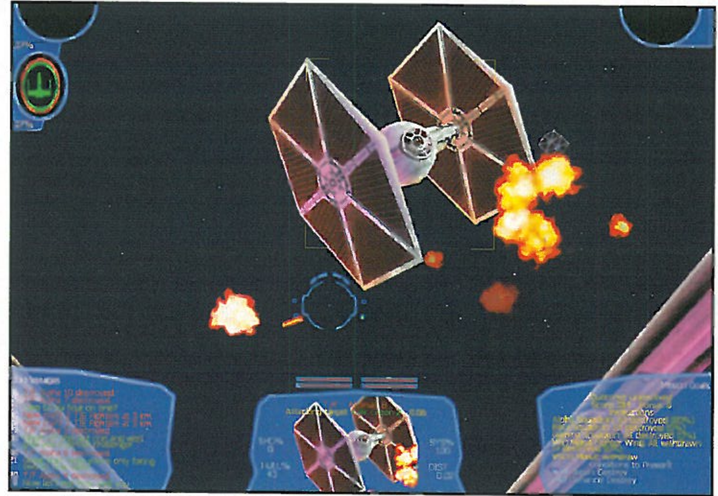
El juego cuenta con una variedad de naves increíble: ¡querrás pilotarlas todas!

En cuanto al juego, el equipo de Larry Holland ha introducido un montón de ideas nuevas, por ejemplo el *Padlock View*, una opción sumamente práctica que te permite, igual que los actuales simuladores de vuelo, visualizar tu blanco de forma permanente. Además, puedes meterte en cualquier momento en la torre de artillería de algunas naves —no todas la tienen— y, desde ahí arriba, disparar contra los enemigos. Mientras tanto, tu nave será dirigida por un jugador electrónico; en el modo multijugador, uno de tus compañeros se encargará de mantenerla en el rumbo correcto.

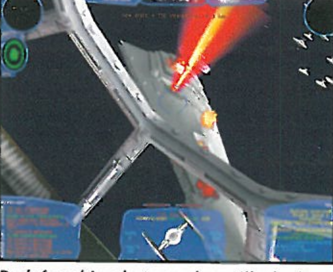
Estas impresionantes innovaciones y, sobre todo, prácticas —combinadas con las clásicas ventajas que ya nos entusiasmaban en *X-Wing* y *TIE Fighter*— convierten a *X-Wing Alliance* en el mejor de todos los simuladores de *Star Wars* que se han diseñado hasta la fecha; incluso nos arriesgamos a definirle como el mejor y más exigente space-shooter de esta década.

Sus excelentes gráficos, llenos de impresionantes efectos, su banda sonora —como de costumbre, muy bien realizada—, su historia a toda prueba y su afán por el detalle, hacen el resto para que disfrutes delante de tu pantalla con una experiencia espacial.

¡Que la Fuerza te acompañe!



Los X-Wing contra los TIE-Fighter: la batalla clásica se repite muchas veces durante el desarrollo del juego. La imagen de las naves ha mejorado mucho.



Podrás subir a la torre de artillería de los transportadores. Alucinante, ¿eh?



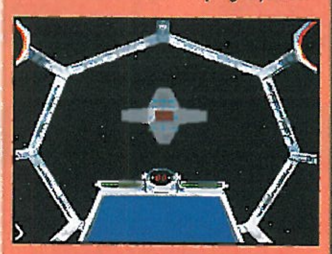
Tiembla: se acerca la batalla final en el laberinto de la Estrella de la Muerte.

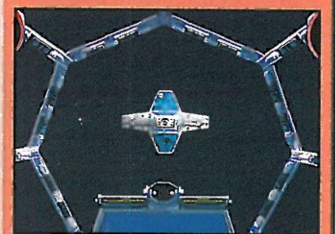
INFO

Los antepasados del Poder

En 1993 se publicó ***X-Wing***, la primera adaptación *realista* de las batallas de *Star Wars* para PC. Sus gráficos algo endebles y su altísimo grado de dificultad provocaron entonces reacciones muy dispares. Un año más tarde, ***TIE Fighter*** puso las cosas otra vez en su sitio, entre otras cosas porque, finalmente, se pudo también disparar contra los Rebeldes, hasta entonces invencibles. Ambos juegos se basaban en el exigente diseño de sus misiones, integradas en una historia fascinante.

Cuando en 1997 lanzaron ***X-Wings vs TIE Fighter***, los diseñadores pretendían crear algo completamente nuevo, pero el tiro les salió por la culata. El juego, concebido para el modo multijugador, fue un muermo total para un jugador en solitario, mientras que en la red fracasó por su limitación a ocho jugadores y en Internet sólo para cuatro. Los aficionados de la serie disponen, desde el año pasado, de ***X-Wing Collector's Series***, una colección de los tres juegos juntos.





Arriba, una imagen del original TIE Fighter, y abajo, la misma imagen de la X-Wing Collector's Series.



Los intermedios con secuencias renderizadas son alucinantes. ¡Ojalá hubiera más!



Texto: Knut Gollert

CIVILIZATION
CALL TO POWER

Guía a tu pueblo, vence a tu enemigo ¡y erígete en rey del mundo! 7.000 años de historia en los que tu principal arma será tu inteligencia.



Cada vez que tu pueblo alcance un nuevo nivel, será recompensado con un edificio.

INFO
Los antecesores

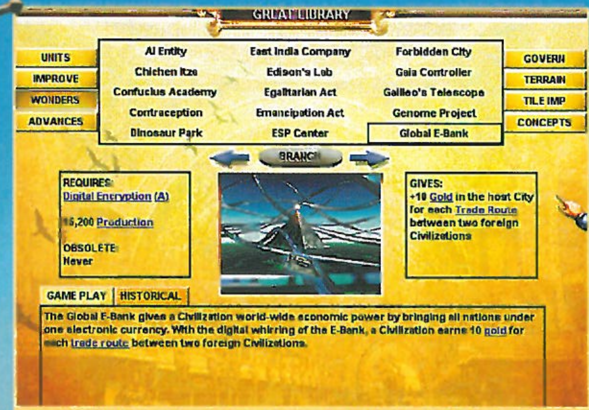
Civilization: Call to Power es la tercera parte de una exitosa serie. La primera salió al mercado en 1991 y la segunda parte está aún a la venta. Buena noticia para los que tienen un PC lento: ¡funciona en los 386!



Una nueva era: Civilization I *(1991).*



Para Windows: Civilization II *(1997).*



La gran biblioteca: aquí se explican detalladamente todos los términos importantes del juego; por ejemplo, el Banco Global-E.



El menú científico te mantiene al corriente de todos los descubrimientos y las nuevas tecnologías.

Nuevas unidades especiales



Capataz
Rapta a los trabajadores enemigos y los explota como mano de obra.



Sacerdote
Convierte a la población a su religión y les empuja a sublevarse.



Revolucionario
Libera a los esclavos y lleva a la población a la rebelión.



Abogado
Demanda a las empresas enemigas y paraliza industrias enteras.



Predicador de TV
Tiene la misma función que el sacerdote, pero es más difícil de descubrir.



Terrorista ecológico
Sabotea innovaciones técnicas en las ciudades del enemigo.



Ciber-Ninja
Espía las ciudades enemigas y puede activar bombas atómicas.

Nuevas unidades tecnológicas

Phantom
Fantástico caza de ataque, invisible para el rádar.

Space Plane
Transportador espacial con capacidad para cinco unidades.

Sea-Engineer
Unidad robotizada con la que puedes construir ciudades submarinas.

Crawler
Transportador de tropas submarino, que puede portar hasta cinco unidades.

consejos

Civilizar fácilmente

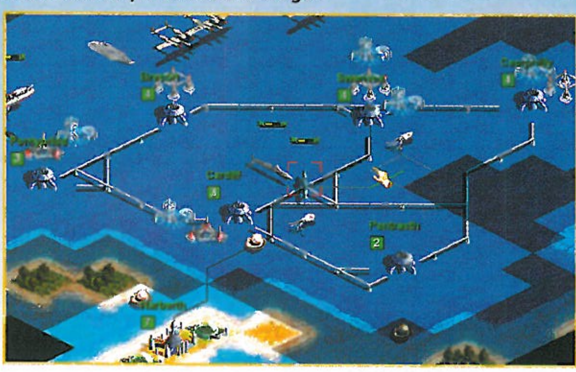
- El primer colono debería fundar cuanto antes una ciudad; por lo tanto, tiene que salvar, buscar un buen sitio en la región y empezar a construir de inmediato.
- Cada ciudad precisa de su propia unidad de protección. Debes establecer lo antes posible una unidad de ejército y posicionarla en la ciudad.
- El saber trae poder. Cuanto antes estés en condiciones de emplear nuevas tecnologías, más grande será tu ventaja respecto a tus vecinos. No escatimes en gastos para la investigación: emplea de 50 a 60 unidades.
- Debes subir, cuanto antes, los gastos públicos. Sólo si en este apartado dispones de capital suficiente serás capaz de mejorar los alrededores de las ciudades. Al principio se recomienda construir granjas y dispositivos de pesca automáticos.



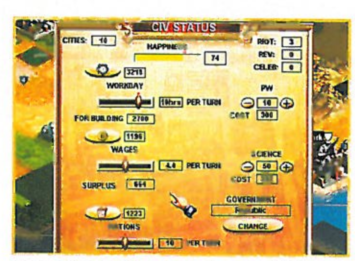
Pantalla principal: las áreas ocupadas por tus tropas aparecen iluminadas mientras que las que aún no han sido exploradas aparecen en negro. Las zonas oscurecidas no están bajo tu influencia.



¡SOS! Una de tus bases espaciales está siendo atacada por unidades enemigas.



Construcción submarina: las ciudades submarinas están interconectadas mediante un sistema de tuberías. A través de buques submarinos se puede establecer una comunicación adicional.



Con este menú defines las condiciones laborales para tu gente.

Aquí se te proporciona una rápida visión estadística sobre todas las unidades.



Dónde plantarías la primera piedra de tu civilización? ¿En una fértil parcela a orillas de un cristalino lago o en un solar rocoso y de difícil acceso? Si lo que pretendes es que tu pueblo tenga una mínima oportunidad de salir adelante y evolucionar, tienes que proceder con inteligencia desde el primer momento. Sólo si tu ciudad tiene acceso a las materias primas y a los alimentos y, a ser posible, está ubicada a orillas de un río o del mar, dispondrá de condiciones favorables para su desarrollo. ¡Primero, llenar la panza, y después lo demás! Una vez encontrado el lugar propicio con perspectivas para el futuro, vale la pena asentarse. **Con un simple click de ratón, tu nómada virtual echará raíces y empezará a propagarse. Siete mil años después tendrás que haber conseguido convertir a tu solitario cazador cavernícola en todo un imperio de guerreros espaciales.**

¿Cómo has de desarrollar tu pueblo? Usa tu imaginación y, sobre todo, tu inteligencia. Lleva a cabo investigaciones en los diferentes campos científicos: si, por ejemplo, desarrollas un alfabeto, aumenta automáticamente el nivel educativo, se reduce el índice de delincuencia y sube la productividad. En el transcurrir de los años irás disponiendo cada vez de más tecnología. Tu gente, al principio, se desplazará andando, o como mucho corriendo... ¡y eso si te salen deportistas! Unos cuantos cientos de años más adelante, podrás utilizar carros de combate y barcos de vela, y en el futuro llenarás el mundo con submarinos y naves espaciales. Una última cosa: ¡no estás sólo en el mundo! Según el grado de dificultad que elijas, te enfrentarás a agresivos pueblos competidores que, al igual que tú, aspiran a dominar el mundo. **No te aconsejamos en absoluto que recurras a las armas: la violencia no conduce a nada bueno. Mediante una hábil política de alianzas, podrás utilizarlos en tu propio beneficio y, de este modo, esquivar todos los peligros. Inteligencia y diplomacia producen... ¡éxito seguro!**

Los expertos en la materia ya se habrán dado cuenta de que *Civilization: Call to Power* no está basado en ningún concepto nuevo. El primer *Civilization* fue creado en 1991, por el *gurú* de los juegos electrónicos, Sid Meier, para Microsoft. La saga continuó en 1997, con *Civilization II*. En la actualidad, los derechos de este programa han pasado a manos de Activision. Los nuevos diseñadores han realizado un gran esfuerzo y han logrado dotar al sistema original de modernos y más sofisticados detalles técnicos. **Los gráficos han sido sensiblemente mejorados, el paisaje isométrico se ve bastante bien y las unidades tienen un diseño atractivo y son fáciles de diferenciar. De igual manera, el interface de control ha sido totalmente reelaborado.** El enrevesado control de las ciudades de las versiones anteriores ha sido reemplazado por un manejo sencillo a través del ratón en la pantalla principal. Las diferentes unidades se pueden activar ahora con un solo botón. Mediante un icono en funcionamiento permanente, podrás acceder a información de sucesos importantes. Antes, la mejora del país —es decir, el desarrollo de minas, granjas, etc.— sólo podía efectuarse por las unidades de colonos; ahora, tú mismo puedes intervenir directamente con el ratón y construir. Un avance gigantesco en cuanto al juego es que ahora se pueden unir hasta nueve unidades del ejército en una tropa y lanzarlos contra el enemigo. Si aun así no se rinde, utiliza una de las múltiples unidades nuevas. **Además, terroristas ecológicos sabotean la industria, abogados demandan al enemigo y predicadores televisivos revolucionan al personal: ¡como la vida misma!**

Civilization: Call to Power es una edición nueva, más que lograda, del clásico de los juegos de estrategia. Se han mantenido todos los puntos positivos del juego original, se han añadido ideas nuevas que incrementan la motivación y se han omitido todas las historias superfluas. Un juego que apasionará por igual a aficionados y principiantes.



Texto: Volker Weitz.

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

Apostarse coches deportivos, correr y jugar: en el nuevo 'Need for Speed' podrás reunir coches como otros coleccionan sellos.



Coches estándar

- BMW Z3
- Chevrolet Camaro
- Mercedes CLK-GTR
- Chevrolet Corvette
- Aston Martin DB7
- Lamborghini Diablo SV
- Ferrari F50
- Ferrari 550 Maranello
- Jaguar XKR
- BMW M5
- Porsche 911 Turbo
- Mercedes SLK 230
- Pontiac Firebird T/A

INFO
Compra de coches

- Con el capital inicial ya puedes permitirte la compra de un Z3 o un SLK. Puedes volver a vender cualquier coche y así reunir rápidamente el dinero para el siguiente coche de una clase más alta. También puedes aparcar varios automóviles en el garaje, para competir más tarde con ellos y contra tus amigos en las alucinantes carreras *High Stakes*.
- Puedes trucar todos los coches en tres etapas; conseguirás así un mayor agarre, aceleración y velocidad máxima, que te serán muy importantes para las siguientes carreras.
- No menos importante: una conducción prudente hará bien a tus bolsillos, ya que todos los rasguños y abolladuras harán que la factura de reparación después de la carrera sea aún mayor, y los premios son menores de lo que se esperaba el ganador de la carrera.

Las multas se han puesto de moda: puedes conducir un coche de policía y correr a toda pastilla. ¡Así podrás pasarte la velocidad permitida legalmente!

Texto: Heinrich Lenhardt.

Tu camiseta está sudorosa, tus manos tiemblan, tienes los ojos llorosos... ¡Te han robado tu flamante Ferrari F50! Te lo han borrado y se lo han transferido al servicio de coches de tu (ex) mejor amigo. ¿Es sólo una pesadilla? ¡No! Estabas seguro de la victoria: el Ferrari F50, para el que tanto dinero habías ahorrado, no podía fallar. Tu contrincante conducía un BMW M5, que al final se convirtió en un hueso duro de roer en la etapa de trucaje. Luego llegó la fatídica última curva: un frenazo en falso, las ruedas bloqueadas y el maldito trompo hizo su aparición. El BMW llegó primero a la línea de meta y, como premio, ¡se quedó con tu deportivo italiano!

Para disfrutar del nuevo *Need for Speed 4*, no sólo tendrá que gustarte la velocidad; también tendrás que prepararte para sufrir. Para ello han incluido un nuevo modo de carreras, *High Stakes*, que es un auténtico desafío para cualquier piloto, incluso para los que presumen de nervios de acero. Todos los jugadores tendrán que arriesgar su coche desde la mismísima parrilla de salida. De esta manera podrás competir con tus amigos y apropiarte de los bólidos que tengan almacenados en su tarjeta de memoria. Si lo consigues, ¡les dejarás KO! al contrario que en los anteriores *NFS*, tendrás que ganarte los 19 coches con el sudor de tu frente.

Podrás engordar tu cuenta corriente durante doce torneos. Compites contra cinco contrincantes virtuales para conseguir puntos de campeonato y premios en metálico. Un buen puesto supone grandes ingresos: en cuanto tengas las primeras copas en tu vitrina, dispondrás del dinero suficiente para hacerte con un segundo coche.

La oferta de circuitos incluye siete carreteras nacionales con bonitos paisajes. Además, hay tres circuitos cerrados para coches deportivos especiales. Las carreras nocturnas, los cambios climáticos y las pistas en las que se corre en sentido contrario añaden variedad al juego. Aquél que se ciña constantemente a los guardarraíles no solo verá su carrocería abollada; también tendrá problemas de dinero para cubrir las reparaciones.

En el nuevamente incorporado *Pursuit Mode* conducirás a toda velocidad huyendo de la Ley. Ahora, la huida es todavía más intrépida; es más difícil deshacerse de la *pasma*. Pero además puedes cambiar los papeles y ponerte al volante de un coche de policía para poner entre rejas a todos los *locos* del asfalto.

Como hay que ganarse a pulso los coches y las rutas, la motivación es siempre alta. Si compites contra un amigo por los dos mejores coches del juego en el nuevo modo *High Stakes*, el grado de excitación será aún mayor.

Es una pena que no haya una modalidad de dos jugadores en los campeonatos, y que los gráficos en las pantallas divididas no estén a la altura de los del modo individual. Pese a sus fallos, *NFS* es un juego de carreras sublime, de una velocidad vertiginosa, con unos gráficos muy refinados y un buen grado de dificultad.

Dolphin Cove *es una de las nuevas pistas interurbanas del juego.*

El modo High Stakes: *podrás apostar tus coches contra tus amigos.*

PC | PS | E

Need for Speed 4
Carreras para principiantes y avanzados

8.490 pts. | Electronic Arts | 1-2 jug.

• compatible: Dual Shock y Memory Card

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 10

☺ Carreras en carreteras abiertas, buena conducción, negocio automovilista motivador.

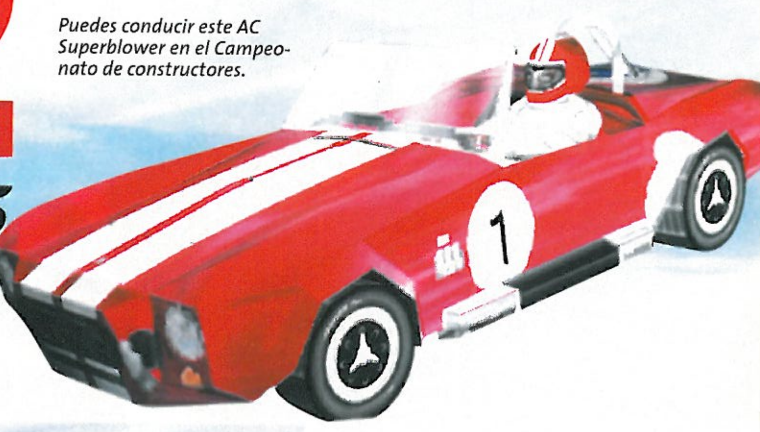
☹ La vista es casi igual que la de su antecesor, hay menos profundidad.

Diversión a toda velocidad con estupendos coches y modos de juego muy motivadores. 9

TOCA 2

TOURING CARS

'TOCA 2' tuvo que medirse en la Playstation con 'Gran Turismo' de Sony; sin embargo, en el PC, esta magnífica simulación de carreras va en cabeza sin competencia.



Puedes conducir este AC Superblower en el Campeonato de constructores.

Los juegos de carreras son uno de los géneros que mejor soporta la complicada conversión de Playstation a PC. En algunos casos, como *Need for Speed III* o *Colin McRae Rally* resultaban incluso más atractivos en el PC que en la consola de Sony. Ahora le llega el turno a *TOCA 2*, cuya versión en PC roza la perfección. Se ha convertido el juego al 100%, la resolución de los gráficos es muy alta y se puede acceder a un modo de varios jugadores a través de la red.

Participas, con un coche de tu elección, en el campeonato de turismos británico TOCA. Tu objetivo es lograr un buen puesto. Hay 26 carreras en los ocho circuitos británicos de TOCA, entre ellos, Silverstone.

En las siguientes modalidades de carrera, puedes elegir entre los difíciles retos de Arcade con checkpoints de tiempo o la competición de constructores (mira la caja de info). Si lo que prefieres es practicar, puedes elegir una carrera en solitario o la carrera contra el reloj.

Se compite siguiendo unas estrictas normas de TOCA, que incluyen paradas en los boxes, amonestaciones y solamente una vuelta de calificación por cada circuito. Por supuesto, puedes apretar los tornillos de tu coche, trucarlo en el circuito o ponerle ruedas para la lluvia si hace mal tiempo.

***TOCA 2* para PC presenta una gran ventaja: es mucho más sencillo hacerse con el juego.** Los principiantes podrán conseguir sin muchas dificultades un primer puesto en el nivel más fácil. ¡Para empezar motivándose! En cuanto a los gráficos, este juego es una maravilla, y el manejo de los coches y su realismo impactan. En definitiva, una obra maestra. Si lo tuyo son las carreras, ¡no te lo pierdas!



Amontonados en la salida: este Audi (derecha) compite solo contra dos Nissan.



¡Agarra el volante! Con la perspectiva cockpit, la conducción resulta más realista.



¡Más rápido! En esta situación, merece la pena meter la sexta marcha.





¡Cuidado con el aquaplanning! O acabarás dando trompos como el Audi.



No dejes de ir al box cuando sea preciso; si no, tendrás problemas más adelante.



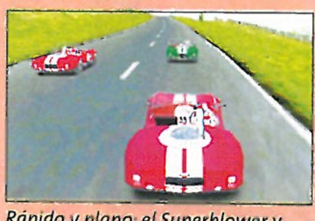
Al ganar un campeonato obtienes carreras de bonus, como este circuito de EE UU.

INFO

El campeonato de constructores

TOCA 2, de Codemasters, presenta el campeonato de constructores como si fuera un modo regular, aunque es totalmente distinto al resto. Un mismo coche recorre todos los circuitos del juego en un campeonato.

¿La peculiaridad? Ya no conduces turismos, sino por ejemplo un pequeño fórmula Ford de carreras, un carísimo TVR Speed 12 o un elegante Jaguar XJ 220. La única pega es que estos campeonatos solo se pueden jugar en solitario.



Rápido y plano: el Superblower y sus rivales con igual diseño.



Date una vuelta al circuito con este divertido tres ruedas.



Texto: Knut Gollert

El portero tiene que estar atento a cualquier movimiento rápido que se haga delante de la portería.

actua ICE HOCKEY 2

Gremlin lo consigue de nuevo: 'Actua Ice Hockey 2' pone tanta acción en la pista de hockey... ¡que hace que el hielo se derrita!

El estadio está lleno, la gente no para de gritar, vuestro marcador va por debajo, queda muy poco tiempo y tenéis que ganar si queréis pasar a la final. Tu corazón va a cien, ni siquiera sientes los golpes, tu único objetivo es la portería del equipo contrario...

Si nunca has tenido la oportunidad de disfrutar de un partido de hockey sobre hielo, *Actua Ice Hockey 2* te dará la oportunidad de vivir la emoción de este deporte tan poco popular en España. Si, por el contrario, ya conoces la primera parte de este juego, te avanzamos que *Actua Ice Hockey 2* supone un increíble avance. **En primer lugar, te sentirás maravillado por su fácil manejo, que resulta sobre todo muy adecuado para los principiantes.** Igualmente, para compensar existen tres grados de dificultad con los que los más expertos no se aburrirán ni perderán la emoción un solo momento.

Unos efectos de sonido alucinantes y unos comentarios al estilo de los que se retransmiten por TV logran que se cree un ambiente de estadio real en tu monitor. **Los gráficos han mejorado notablemente: fíjate en las expresiones faciales de los jugadores y comprobarás que están muy logradas.** Sin embargo, las animaciones dejan algo que desear: a veces, parece que los personajes poligonales van dando tumbos sobre el hielo, esforzándose torpemente por mantener la misma posición. Por desgracia, y por no poseer la licencia correspondiente, Gremlin no ha podido emplear nombres originales, por lo que tendrás que hacerte hincha de equipos inventados.

Gremlin Interactive ha conseguido una buena continuación de la saga con *Actua Ice Hockey 2*, que además representa una valiosa alternativa a juegos del mismo género como *NHL 99*, de EA Sports.



Las flechas de dirección indican dónde se encuentran tus compañeros de equipo.



Después de un encuentro, el estadio se convierte en un espectáculo de luz y de color.



A veces los jugadores resuelven sus problemas personales de un modo poco elegante.

INFO

El modo arcade

Gremlin ha añadido un interesante modo arcade, además de otras modalidades conocidas (entrenamiento, partido amistoso y de temporada).

En lugar de los cinco jugadores de rigor, cada equipo dispone sólo de tres. Por el contrario, el campo es más pequeño, y así, el juego y la acción son menos variados pero más intensos. Los goles se multiplican. ¡Para que te entregues a tope!



Tres contra tres en un espacio reducido: ¡emoción asegurada!

PC | PS | N64 | SAT | I

Actua Ice Hockey 2

Simulador deportivo para ptes. y expertos

7.990 aprox. | Gremlin Interactive | 1-8 jug.

Mín.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 5 MB HD. *Rec.:* Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD, Voodoo 2.



Control sencillo, modo de arcade genial, magnífico ambiente de estadio.

Por momentos, los movimientos de los miembros del equipo resultan torpes.

Segunda entrega: más larga, fácil y divertida con un valioso modo arcade.



Texto: Michael Stapf · Foto: Dr. James Beckett Publications

SILVER

ScreenFun ¡SORTEO! Eres un caballero medieval y tienes que rescatar a tu amada. ¡Pero antes tendrás que tener *Silver*! Envía una carta a SCREENFUN, ref. Silver, apdo. 51.323 - 28080 Madrid. ¡Tenemos 5 juegos esperando!

Unas batallas realmente difíciles y un par de sesudos acertijos hacen de 'Silver' una acertada mezcla de géneros para jugadores muy experimentados.

Un rufián como Silver tiene, en lo que respecta a las mujeres, una forma de ver las cosas muy sencilla: cuantas más, mejor. Para poder alcanzar su vil objetivo, manda a sus esbirros a que rapten a todas las doncellas de su reino y que las encierren en su palacio.

¡Un fallo que no volverá a cometer! Entre las muchachas raptadas, se encuentra la prometida del héroe David. Éste sólo tiene una meta en su mente: arrebatar a su amada de las sucias garras de Silver y tratar de apagar hasta el último aliento de vida del bellaco.

Antes de que David dé su bien merecida muerte a Silver, deberá llevar a cabo algunas difíciles tareas. **En cada una de las islas del reino, a nuestro protagonista le esperan sangrientas batallas con esbirros duros de pelar.** Tendrás que contrarrestar los ataques de Silver con enérgicos golpes de ratón, pero hasta que consigas ser un rival a la altura de las circunstancias, necesitarás un tiempo de práctica, ya que la auténtica aventura comienza en el tercer nivel. Una vez que hayas liberado tu isla, te enviarán a otro lugar. Para que el juego no sea demasiado monótono, podrás controlar hasta dos luchadores más con tu ratón. Una pantalla especial se encarga de administrar todos los elementos y las armas que encuentres en el camino.

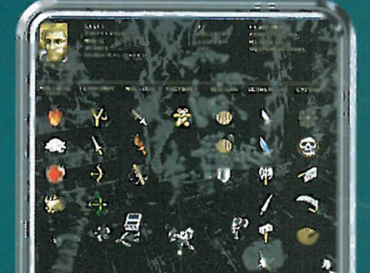
***Silver* no es un juego para los principiantes de las aventuras de acción sangrientas:** las peleas a tiempo real son infernalmente difíciles, y para colmo sólo se pueden salvar los puntos en determinados momentos del juego. Sin embargo, conseguirás avanzar si aplicas la estrategia adecuada. De todos modos, este tipo de luchas suelen alargarse mucho: es inevitable que nuestro héroe David sufra algunas frustrantes derrotas. Para los jugadores expertos, *Silver* es todo un reto, que incluye buenos gráficos y unos efectos sonoros alucinantes.

Los acentuados rasgos faciales del superhéroe David asustan a cualquiera: los personajes del juego están caracterizados con todo detalle y animados de forma realista.

consejos
Lucha y abastecimiento

El maestro nace de la práctica
Antes de meterte de lleno en la lucha, deberías practicar la esgrima en un lugar libre de enemigos, ya que sólo con los golpes de ratón adecuados podrás conseguir después maestría y eficacia. Durante el juego deberás mirar de vez en cuando la pantalla de los personajes para abastecer a tus héroes con las mejores armas.

¿Provisiones o brebaje mágico?
Puedes conseguir más hitpoints de tus héroes con provisiones de todo tipo, pero es más cómodo y rápido hacerlo con el brebaje mágico. Puedes encontrar estos jugos mágicos en la tienda que se encuentra delante de la Torre del Oráculo. Puedes comprar provisiones y flechas de reserva por un precio relativamente económico a los comerciantes del patio del cuartel.



En la pantalla de control, todos los elementos están ordenados en fila.



Con el mini-menú puedes elegir entre las diferentes armas y hechizos.



Visita turística para los amantes de la arquitectura: en esta ciudad de la Edad Media se desarrollarán parte de tus aventuras.



Reservas de los luchadores en el campamento rebelde: podrás controlar hasta tres héroes a la vez mediante el ratón.



Texto: Volker Weitz



LANDER

Sólo dispones de un propulsor, así que tendrás que pilotar con mucha maestría tu nave espacial para salir de las misiones. ¿Estás preparado?



Solución inteligente: si la cámara enfoca la parte trasera, se volverá transparente.



Descarga de armamento: los tres cuadrados verdes te sirven de punto de mira para disparar.

Estás agotado, sentado en el cockpit de tu Lander. Tras pasar por un laberinto rocoso, la chapa de tu nave está tan deteriorada que parece papel de fumar y el depósito está vacío. No tienes nada a tu favor, pero puede que con las últimas reservas aún llegues hasta la estación de combustible. De repente, ¡SOS! Unas naves enemigas aparecen de la nada y te atacan sin previo aviso...

***Lander* es uno de los juegos más complicados de este año: diriges una pequeña unidad de salvamento espacial, que se balancea sobre un solo propulsor y que tiene que retar a las gravitaciones de los planetas.** Esta simulación tan realista la encontramos ya en clásicos como *Thrust* o *Gravity Force;* la novedad es que ahora se desarrolla en un mundo enemigo en 3D, donde tendrás que llevar a cabo 30 misiones.

Con ayuda de un único propulsor, tendrás que manejar con gran destreza tu nave. Puedes mover los tres ejes con el ratón o el joystick, y además hacer rodar, inclinar y tambalear la nave como si fuera un avión. Tras unos minutos de práctica, dominarás el complejo control, pero aun así no será suficiente. En *Lander* tienes que ganar dinero para poder seguir abasteciendo tu nave o comprar otra nueva... ¡Búscate la vida, majete! Además, llevarás a cabo misiones en las que se esconden artefactos, donde dispararás a los objetivos enemigos, te enfrentarás a malvados contrincantes y pondrás a prueba tu pilotaje. En este juego todo está bien hecho: buenos gráficos, la música, fantástica, y el manejo del vehículo resulta emocionante.

¡Hazte con tu nave y triunfa!

consejos

Antecedentes

En el año 1982 salió al mercado *Gravitar,* una máquina de Atari con el mismo principio de juego de *Lander,* pero tan sólo en dos dimensiones.
En 1986 apareció *Thrust,* para Commodore 64, en el que la nave podía llevar un peso, el Klystron-Pod, que desafiaba todos los principios de la Física.

Sin complicaciones gráficas: la nave Thrust con Klystron-Pod.



PC | PS | N64 | SAT | I/E

Lander
Juego de habilidad para expertos

7.000 aprox. | Psygnosis | 1-4 jug.

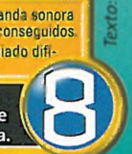
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 8 MB HD. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Tarjeta de sonido

Sonido 8 | Diversión 10 | Rapidez 7

Buenos gráficos en 3D, una banda sonora alucinante, principios físicos conseguidos.

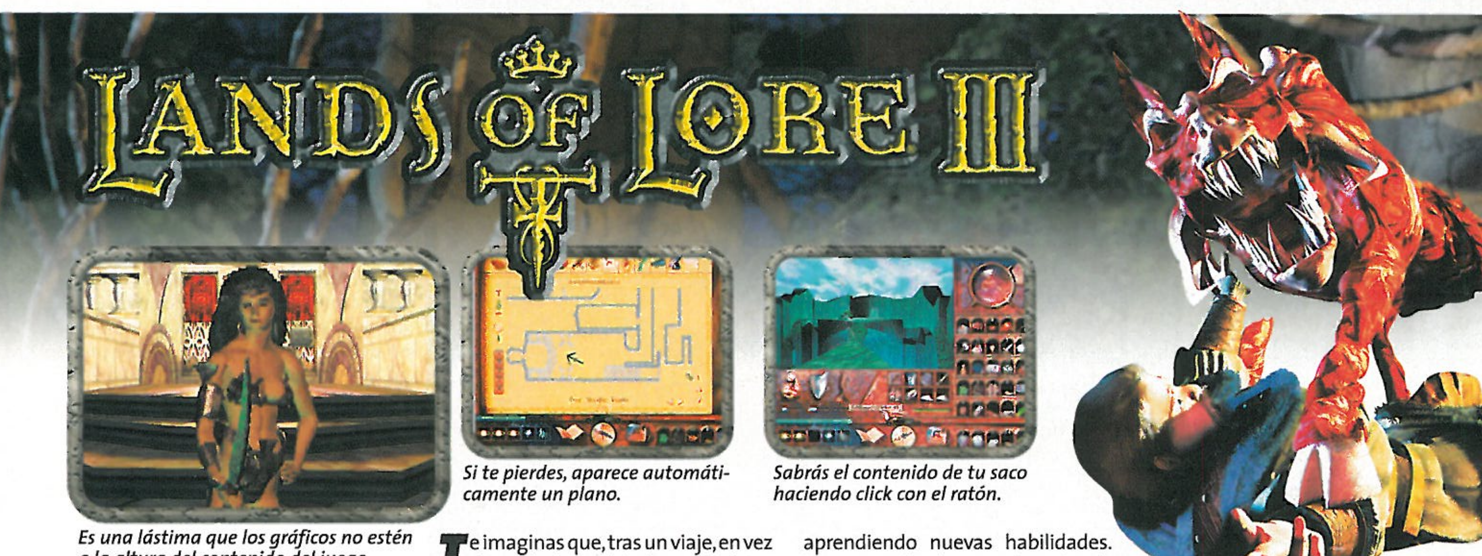
Algunas misiones son demasiado difíciles para principiantes.

Para los fans de Newton: un juego de concepción brillante y con una gravitación realista.



8

Texto: Knut Gollert



LANDS OF LORE III

Es una lástima que los gráficos no estén a la altura del contenido del juego.

Si te pierdes, aparece automáticamente un plano.

Sabrás el contenido de tu saco haciendo click con el ratón.

¿Te imaginas que, tras un viaje, en vez de perder la maleta, lo que te desaparece es el alma? Pues esto es lo que le ocurrió a Copper, el protagonista *Lands of Lore III.* Ayúdale a encontrarla y ganarás la partida.

Al principio, tu héroe ingresa en uno de los cuatro gremios: guerreros, ladrones, hechiceros o sacerdotes. En cada uno de ellos hay herramientas y armas, que te serán muy útiles cuando atravieses los muros de Gladstone. **Por toda la región tropezarás con puertas mágicas de las que salen terribles monstruos. ¡Defiéndete de ellos haciendo click con el ratón!** Mientras tanto, Copper va ganando puntos de experiencia, ascendiendo en su oficio y aprendiendo nuevas habilidades. Unos menús claramente estructurados te proporcionan información sobre el juego, y un plano mágico te ayudará a orientarte. La mejora de los gráficos respecto a la versión anterior no ha sido muy notable: los personajes casi no han sufrido apenas cambios y no se logra recrear del todo el ambiente de fantasía. **Sin embargo, la variedad en el juego y las innumerables misiones harán que olvides fácilmente los fallos gráficos.** Los novatos sacarán provecho de su sencillo diseño. La última crítica: los requerimientos del hardware son muy altos, y será mejor que instales 1 GB en tu disco duro si no quieres volverte loco cambiando CD-ROMs.

consejos

El camino hasta Drarakel

El Drarakel es un extraterrestre que ya se conoce de la anterior entrega de este juego, Copper y tú no podéis prescindir de la información que os proporcione.

Si quieres encontrarle, dirígete al sur de Gladstone. Llegarás a un claro del bosque donde hay un pequeño volcán, que es la entrada al mundo de fuego. En cuanto te sitúes en el teletransportador, llegarás a la guarida del Drarakel. Después de hablar con él, te invitará a entrar en su cueva. Muy importante: no te fíes del criado que veas allí.

PC | PS | N64 | SAT | I

Lands of Lore III
Juego de rol para principiantes

6.795 ptas. | Westwood | 1 jugador

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 450 MB HD. *Rec.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 1 GB HD, Tarjeta Graf. 3D.

Sonido 7 | Diversión 8 | Rapidez 8

Buenos menús, muchísimas herramientas, historia muy variada.

Gráficos pobres, requisitos del hardware muy altos, bastantes cambios de CD.

Esta entrega se ha quedado algo anticuada tecnicámente, pero el contenido está muy mejorado. 8

Texto: Volker Weitz.


¡Rápido! Tu rival va a meter gol.



FIFA 99

Juego de fútbol para ptes. y expertos

9.500 pts. aprox. EA Sports 1-4 jug.

Compatible: Rumble Pak, Memory Card

Todo va genial en las versiones de PC y Playstation de *FIFA 99*. Ahora le toca el turno a la adaptación para Nintendo 64, y todo es igual de bueno... ¡excepto el comentarista! Por razones de memoria, sólo puede hablar en inglés y, seguramente, no te enterarás de todo.

Sin embargo, la gran mejora del control respecto a su antecesor es merecedora de elogios. Una competencia feroz para *ISS 98*.



246 equipos originales, control muy bueno, motivación para largo.

Comentarios en inglés, que hacen que la atmósfera baje en intensidad.

Obra maestra del deporte rey que llega a N64. ¡Disfruta de un fútbol de primera!




Fei Long acaba con el soldado Rolento.

PC PS N64 SAT E

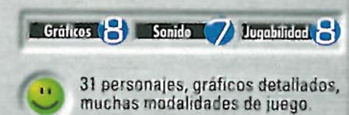
Street Fighter Alpha 3

Juego de lucha para expertos

9.000 pts. aprox. Capcom/Virgin 1-2 jug.

Compatible: Memory Card

Se ha ampliado el número de guerreros de *Street Fighter* hasta 31. Además, gracias a un control más sencillo, la manejabilidad no es tan dura como en el antecesor de su serie. No habría venido mal añadir unas fases de animación a los luchadores, pero esta falta está compensada por unas patadas llenas de colorido y detalladas. Gracias a la variedad de modalidades, *SFA 3* es uno de los mejores juegos de lucha que puedes encontrar.

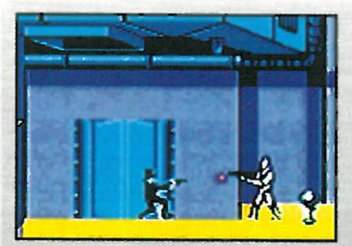


31 personajes, gráficos detallados, muchas modalidades de juego.

Pocas fases de animación, sonido aburrido.

Lo hacen muy bien: *SFA 3* no tiene que esconderse ante su competencia en 3D.




Los gráficos dejan mucho que desear.



Men In Black

Jump&run para principiantes

6. 490 pts. Interplay 1 jugador

Después del éxito de la película con el mismo título de Will Smith, apareció una serie de dibujos animados, en la que se inspiró este jump&run. Manejas a tu hombre de negro a la velocidad de un caracol, de izquierda a derecha, y de paso, disparas a unos cuantos extraterrestres ilegales. Este aburrido juego toca fondo por su descuidada presentación y su aburrida música. Será mejor que te limites a ver la serie de televisión.

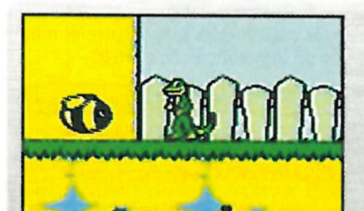


Licencia de la serie de TV *Men In Black*, memoria para passwords.

Gráficos horribles, pésimo control, juego sucio en algunas partes.

Jump&run insignificante con una licencia fílmica cara, que sirve de mal ejemplo.




Gex salta sin parar por tu Game Boy.



Gex – Enter the Gecko

Jump&run para principiantes

6. 490 pts. Interplay 1 jugador

Aparece el rey de la TV, Gex, en la Game Boy Color, pero evidentemente no lo hace en 3D, sino en 2D. El contenido es el mismo que el de sus iguales en consolas: eres Gex y saltas por casas fantasmas y verdes campos buscando mandos a distancia mágicos. Gracias a tu larga cola de lagarto y a la lengua de Gecko puedes enfrentarte a tus enemigos. *Gex* sobresale en el aspecto gráfico, pero su jugabilidad es más bien mediocre.



Buenos gráficos, niveles variados, memoria para claves de acceso.

No contiene ideas nuevas, complicada dinámica de saltos.

Gráficos interesante, pero contenido flojo. Jump&run más adecuado para fans.




Harry busca tesoros mayas en Pitfall.



Pitfall

Jump&run para avanzados

6. 490 pts. Interplay 1 jugador

Este jump&run ha encontrado un hueco en la Game Boy Color a pesar de sus dieciséis años de edad. Manejas al aventurero Harry, un personaje muy bien animado, a través de un terreno selvático, y le haces colgarse de lianas sobre precipicios vertiginosos en busca de tesoros mayas. El margen de accidentes es frustrante; por ejemplo, Harry no alcanza una liana por haber saltado hacia ella tan sólo un milímetro de más.



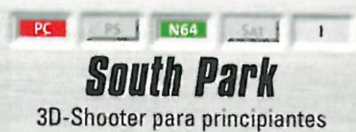
Buenos gráficos, héroe bien animado, diseño de niveles variado.

Margen de accidente inexacto, difícil control sobre el personaje.

Un jump&run sólido: el margen de accidente y el control bajan la nota final.




¡Horror, una vaca asesina!



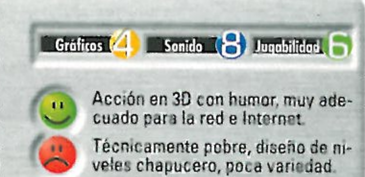
South Park

3D-Shooter para principiantes

7.495 pts. Acclaim 1-8 jug.

Mín.: Pentium II 266, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Rec.: Pentium II 300, 32 MB RAM, Windows 98, 100 MB HD, Tarjeta 3D.

Estos cuatro escolares maleducados, ídolos de la televisión, arremeten contra mutantes de otras galaxias con tira-pirañas y balones medicinales. Parece gracioso, pero no tanto: incluso si te gusta la serie de TV, el shooter de *Southpark* te desilusionará. En la versión del PC no ha cambiado nada del decepcionante diseño de la N64. Los aburridos y sucios ataques en masa acabarán con Kenny, pero también con tus ganas de jugar.



Acción en 3D con humor, muy adecuado para la red e Internet.

Técnicamente pobre, diseño de niveles chapucero, poca variedad.

Es mejor ver la serie *South Park* de TV a tragarse este aburrido juego de acción.



Gran Turismo

Heart of Darkness



Te imaginas ir a toda velocidad en el mejor coche del mundo? Puedes elegir entre las mejores marcas: Chrysler, Aston Martin, Chevrolet... o hacer que tu coche sea el más rápido comprando nuevas piezas. Todo esto para demostrar a cualquiera que eres el mejor piloto del mundo. Empiezas participando en carreras publicitarias, con poco dinero. **Si corres bien y ganas, irás subiendo de categoría hasta convertirte en un piloto profesional.** Playstation es inmejorable con los juegos de coches, y aquí te lo demuestra. ¡No te lo pierdas, porque ahora es más barato!



Si eres un amante de los animales y te encantan los juegos de aventuras en los que tú eres el héroe, aquí tienes *Heart of Darkness*. En él te meterás en la piel de Andy, un niño al que, un día, el pérfido Señor de las Tinieblas le rapta a su perro Whisky. Sin ningún miedo, Andy comienza su aventura armado con un casco, un rifle láser y un flipante monopatín para rescatar a su perro. **Se dirige al mundo de las sombras, al Corazón de las Tinieblas: ahí le esperan todos los secuaces del Señor de las Tinieblas para acabar con él.** ¿Crees que podrás con todos?

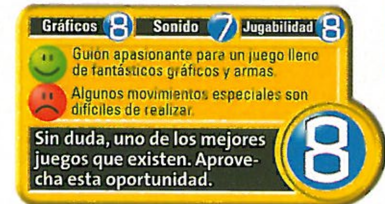


Final Fantasy VII





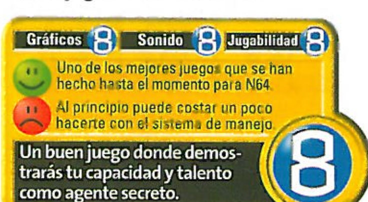
Deja de pedirle a tu amigo su juego de *Final Fantasy VII* y cómpratelo, porque gracias a la edición Platinum de Playstation, este fantástico juego de rol vale ahora 5.990 pts. Lucha junto a los guerreros de Avalancha para poder destruir a Shin-Ra. **Fantásticas armas, magia espectacular, gráficos alucinantes... ¡Cualquier cosa que digamos es poca! No te pierdas esta oportunidad y hazte con él.**



Golden Eye 007

PC PS N64 SAT E

Primero fue la película y luego el juego, pero no hay comparación. **Buenos gráficos, muchas armas y tú como el gran agente de la inteligencia británica: James Bond.** En *Golden Eye 007* tienes que ir solucionando las misiones que te ordenan. El juego cuenta con escenas de vídeo que te meterán en la historia del juego para hacerla más real. Puedes elegir entre el modo de un jugador o el de cuatro.

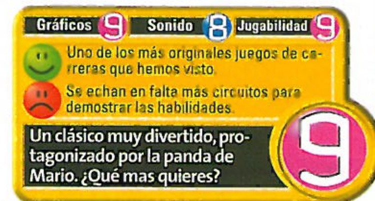


Mario Kart 64

PC PS N64 SAT E

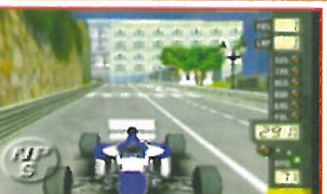


Ya que estamos con tantos juegos de coches, no podía faltar *Mario Kart 64*. **Mario tendrá que luchar contra sus enemigos para llegar primero a la meta en cuatro campeonatos de 16 circuitos.** Aquí no hay reglas: puedes torpedear a los contrarios con plátanos, caparazones, rayos, etc... Disfruta de esta intrépida competición en 3D llena de excelentes gráficos y fantásticos personajes. ¡Jamás una carrera de karts fue tan divertida!



F-1 World Grand Prix

PC PS N64 SAT E



Realismo y precisión son las dos características de este juego para Nintendo 64. Si te gusta la Fórmula 1, aprovecha y cómprate el F1 World Gran Prix que ahora está más barato. Entrarás en la competición de los grandes pilotos. **Demuestra que eres el mejor en 17 circuitos oficiales.** Antes, un consejo: haz todas las prácticas posibles para coger las curvas cerradas y llegar a circuitos laberínticos como el de Mónaco.



Y de postre...

Si con los juegos que aparecen arriba no tienes suficiente... ¡Tranquilo! Porque la oferta continúa con otros juegos clásicos que, por suerte para ti, ahora podrás encontrar en las tiendas a un precio más reducido. ¿Vas a perderte esta ocasión?

NBA COURTSIDE (N64)	5.990 pts.
SNOWBOARD KIDS (N 64)	5.990 pts.
LYLAT WARS (N 64)	5.990 pts.
WAVE RACE 64 (N 64)	5.990 pts.

Texto: Teresa Ecobo

SCREENFUN TRUCOS

1/99

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

PC

GUÍA COMPLETA DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA





SCREENFUN te muestra, al detalle, los planos de los lugares por donde debes guiar a Solid Snake. ¡imprescindibles!

COMPROBADOS 100% COMPROBADOS







TRUCOS POR CORREO



¿Tienes problemas con algún juego? ¿Te aburres porque no consigues pasar de nivel? ¿Estás totalmente desesperado?

Por problemas de espacio, en SCREENFUN-TRUCOS no podemos incluir todos los que nos gustaría. Pero tranquilo... ¡no hay problema! Si quieres trucos de tus juegos favoritos, sólo tienes que escribir a SCREENFUN-TRUCOS POR CORREO, al apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080. ¡Te contestaremos cuanto antes!

¡Servicio a domicilio! ¿Cómo consigo todas las armas en Apocalypse? ¿Qué tengo que hacer en el Desierto de Nevada en Tomb Raider III? ¿Cómo puedo conseguir estrellas en Super Mario 64? ¿Podría ir el triple de rápido en Gran Turismo? ¡Marchando una de trucos! SCREENFUN-TRUCOS POR CORREO te proporcionará trucos para todo tipo de juegos (rol, aventura, carreras, lucha...) y para las plataformas que desees (PC, Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Sega...). ¡Y además, totalmente gratis! ¿Alguien da más por menos? ¡Seguro que no! Así que ya sabes: mándanos una carta con tus dudas, ¡y tendrás los problemas solucionados en un periquete!



¿Te gustaría ganar una Nintendo 64? ¿Estás deseando jugar a Rogue Squadron? ¿Darte un paseíto por Hyrule con Link? ¡Seguro que sí! Pues sólo tienes que mandar una postal a SCREENFUN, ref.: Nintendo 64, apdo. de Correos 51.323, 28080 Madrid.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Solución al completo

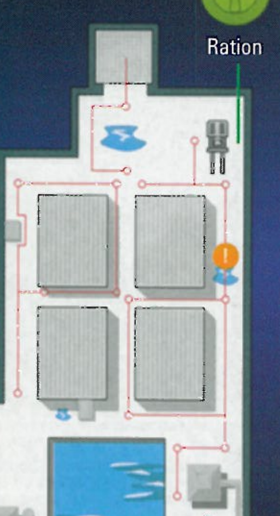







Muchos soldados Genom custodian la base. ¡Deshazte de ellos cuanto antes!

DOCK



Snake, coronel Campbell al habla. ¡Tu misión es muy compleja! Tienes que buscar y salvar a los dos rehenes, y además descubrir si los terroristas tienen un arma nuclear en su poder. Si es así, tendrás que hacer todo lo posible para acabar con ella. Un Mini-U-Boot te lleva hasta las proximidades de la base; luego, tendrás que nadar. Estarás en ventaja si sorprendes; por eso has de mantenerte todo el rato escondido. En el dock (dique) tendrás la oportunidad de tantear el terreno y de estudiar las facultades de los soldados Genom. Su campo visual está bastante restringido, pero tienen un oído muy agudo. Deberás evitar hacer el más mínimo ruido. Tendrás que llegar a tientas hasta el ascensor en la fachada anterior del pabellón. Date una vuelta por allí tranquilamente, quizá encuentres unos cuantos extras útiles. ¡Snake, contamos contigo!

SIMBOLOS

Para interpretar bien los planos:

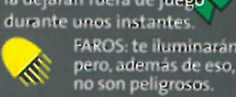
CAMINO DE LOS GUARDAS: los círculos representan los puntos de guardia.

PUERTAS: un número en un cuadrado rojo es el código ID de la puerta.

CÁMARA: unas granadas la dejarán fuera de juego durante unos instantes.

FAROS: te iluminarán pero, además de eso, no son peligrosos.

REJAS DE SUELO: si pasas sobre ellas, harás mucho ruido.



BARRERA DE LUZ: el instrumento de visión nocturna hará visible la trampa.



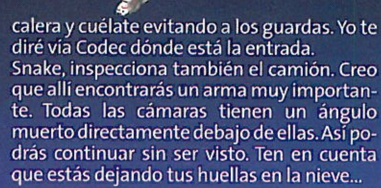
Ocúltate detrás de las esquina y presiona los botones L1 o R1 en el pad para asomarte.



Para evitar hacer ruido, Snake deberá cruzar el agua a rastras.

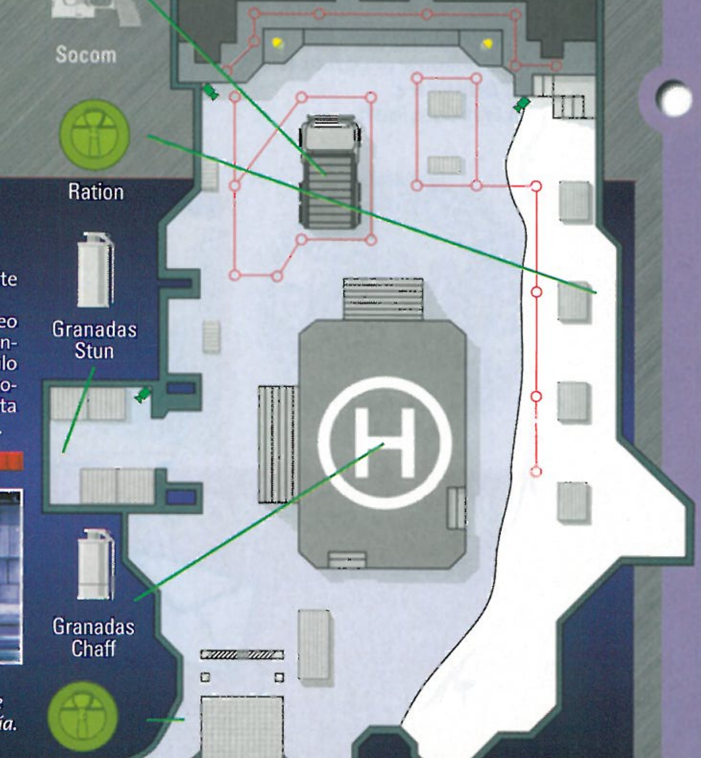


Espera junto a la carretilla elevadora hasta que el ascensor está abajo, luego sube.



HELIPORT

Snake, después de que Mei Ling te cuente cómo funciona tu radar y guardes tus datos, habrá llegado el momento de entrar en el edificio de la base. El pozo de ventilación a la izquierda del camión, junto a la pared, te llevará dentro. El mejor camino, de todas formas, es a través del pozo, que se encuentra sobre la galería. Sube a la derecha por la escalera y cuélate evitando a los guardas. Yo te diré vía Codec dónde está la entrada. Snake, inspecciona también el camión. Creo que allí encontrarás un arma muy importante. Todas las cámaras tienen un ángulo muerto directamente debajo de ellas. Así podrás continuar sin ser visto. Ten en cuenta que estás dejando tus huellas en la nieve...





En el almacén, Snake encuentra útiles granadas Stun, que no matan, pero deslumbran.



En el interior del camión encontraras una pistola Socom. ¡Guárdala para más tarde!



Entra en el edificio a través del pozo de ventilación que se encuentra sobre la galería.



TANK HANGAR

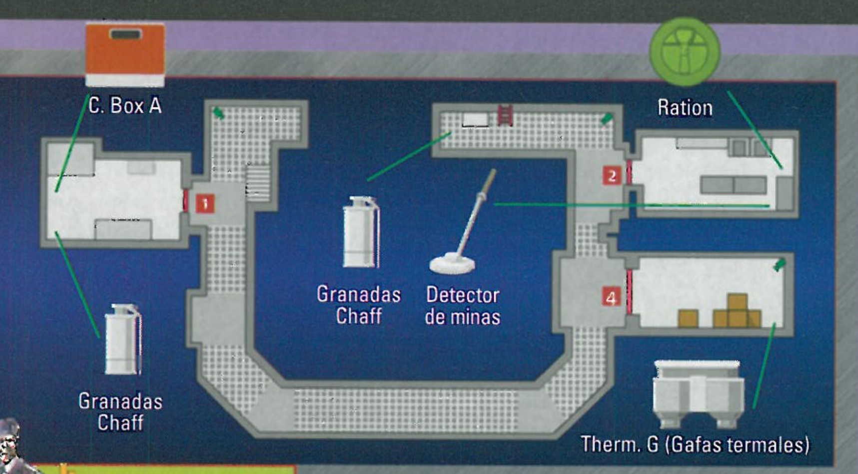
ARRIBA



Snake debe hacerse rápidamente con las gafas de visión termal, porque luego se cerrará la puerta.

Snake, Master Miller se pondrá en contacto contigo y te proporcionará más información.

Corre a la galería del hangar y baja las escaleras. Con las granadas Chaff desconectarás durante unos instantes el sistema electrónico, y con él, obviamente, la cámara.





Se pueden ver las barreras de luz con el humo de los cigarros. Pero lo más aconsejable es utilizar el instrumento de visión nocturna.

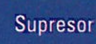
TANK HANGAR

ABAJO

Snake, seguramente entrarás más de una vez en este hangar para los tanques. En primer lugar, lo más importante es el ascensor de arriba a la izquierda. Si pulsas dos veces seguidas el botón, el ascensor llegará antes. Vete antes de nada al primer piso del sótano, donde encontrarás la sección celular.

Al volver, deberás tener en tus manos la primera tarjeta de seguridad para poder abrir algunas puertas del hangar. Es absolutamente necesario que te hagas con el supresor, un silenciador para la Socom. Podrás sortear la trampa de las barreras de luz gracias al instrumento de visión nocturna.

Munición de la Socom



Supresor



Cuando Snake pulsa dos veces el botón, el ascensor llega de inmediato.



Se puede enroscar el supresor en la pistola Socom como si fuera un silenciador.



Con las gafas termales, Snake puede apreciar las trampas de las barreras de luz.

CELL

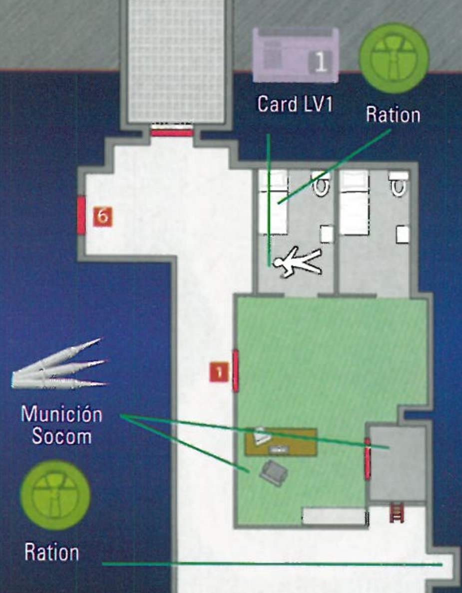
Extraño lo que te ocurre en la celda, ¿verdad, Snake? No te dejes distraer por eso ni por el guardia nervioso que encontrarás a la salida: la patrulla que se precipita sobre ti merece toda tu atención. Normalmente, es suficiente con que dispares unas cuantas veces a tus enemigos para que el extraño guardia se encargue del resto. ¡Así ahorrarás munición, Snake!



¿Quieres ver a Meryl en ropa interior? Pasa varias veces por la rejilla de ventilación.



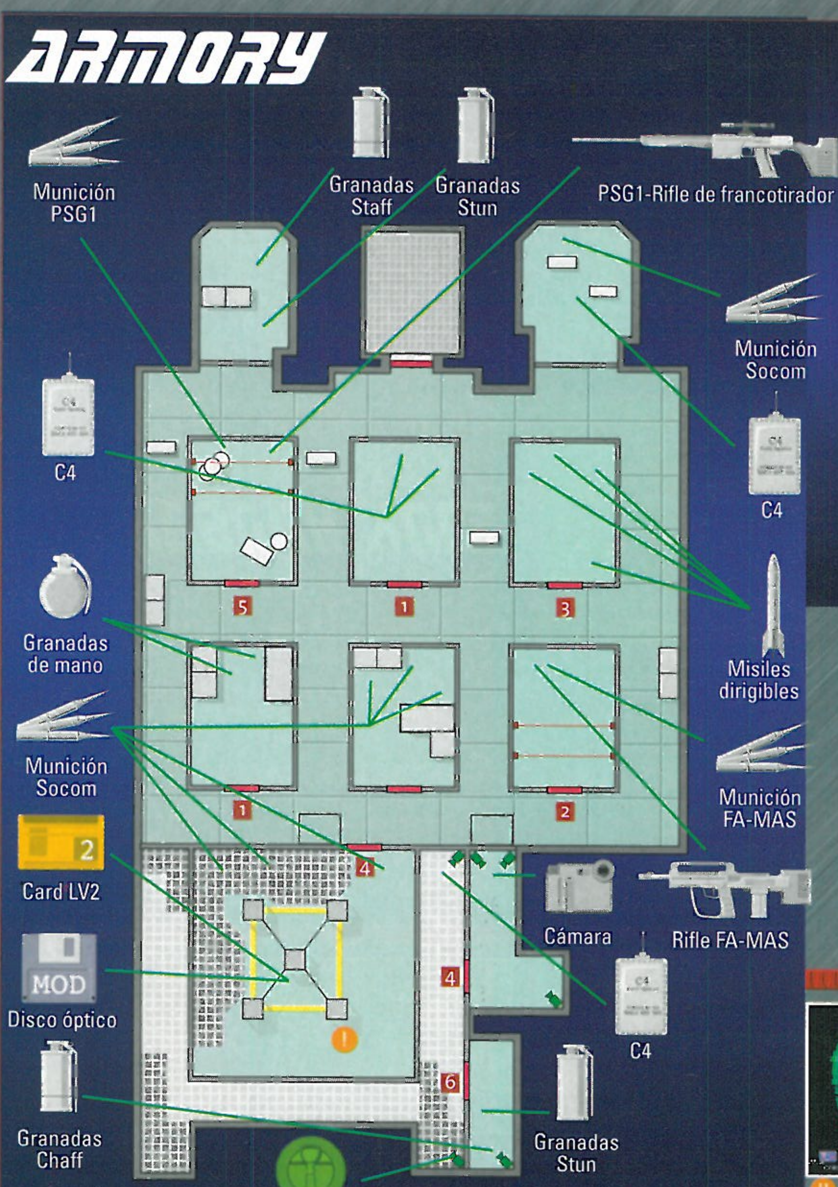
Pégate a la puerta y evitarás el impacto de las granadas que te lanzarán los soldados.



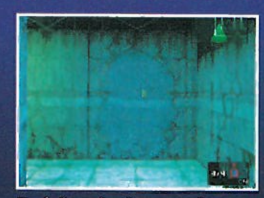


Texto: Frank Glaser, Michael Martin · Karten: Markus Beyer

ARMORY



Snake, nuestros escáneres perciben indicios de que el rehén Kenneth Baker se encuentra en la segunda planta de los bajos del edificio. Deberás abrirte camino donde puedas; podrás encontrar por allí material explosivo C4.
Este depósito de munición se vuelve a reponer de forma regular, de manera que podrás volver a encontrar algo útil; por supuesto, siempre que poseas la tarjeta codificadora adecuada para abrir las puertas.
Ocelot es un enemigo de armas tomar, que muchas veces se equivoca de objetivo. Tírate al suelo (mira la imagen) y espera, hasta que dispare por penúltima vez. Sube corriendo y haz fuego sobre él. ¡Apréndete bien esta táctica!



Podrás volar las paredes que estén descoloridas, como ésta de la imagen, con C4.



En el duelo contra Ocelot, Snake está a salvo en este lugar, si permanece tumbado.

NUCLEAR BUILDING

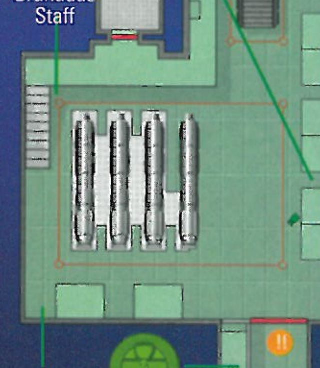
En este pabellón no podrás utilizar bajo ningún concepto armas de fuego por razones de seguridad. Pero si tienes el tirador de precisión PSG1, se pueden desconectar los guardas con facilidad desde la rampa (punto '!!'). Será mejor que te agarres a la izquierda y que corras a la escalera, para poder llegar al ascensor. Luego sólo tendrás que bajar un piso. ¡Snake, ya no queda mucho tiempo!



Con el arma PSG1 podrás desconectar sin problemas a los guardas de la entrada.



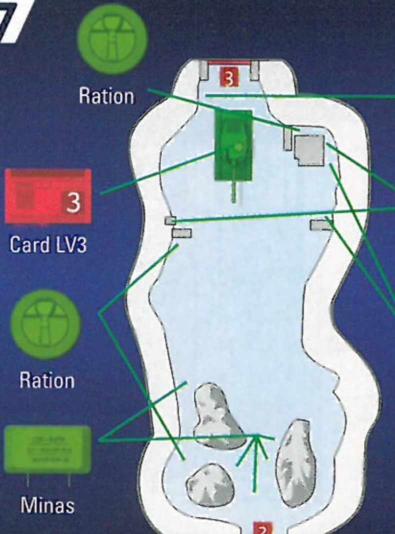


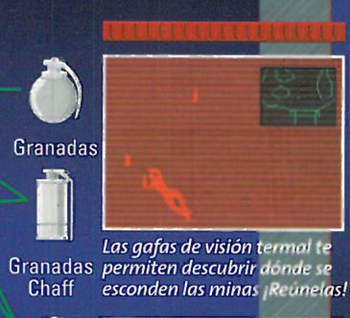




CANYON

En primer lugar, reúne las minas reptando con cuidado por el suelo y siempre con el aparato de infrarrojos encendido.
Con una granada Chaff desconectas el sistema electrónico del tanque. ¡Ahora, súbete corriendo al cañón móvil! Vuelve a tirar otra granada Chaff para extraviar los cohetes dirigidos. Luego tira una granada Stun, para poner fuera de circuito al conductor. Ahora, ponte en el costado del tanque y coloca una mina. La explosión sólo daña el vehículo, ¡a ti no! Repite el proceso cuantas más veces mejor, y podrás tirar una granada a la torreta del tanque.





Las gafas de visión termal te permiten descubrir dónde se esconden las minas ¡Reúnelas!



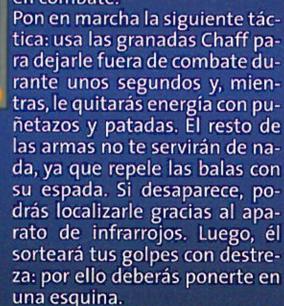
Una vez dañado el mecanismo del tanque, Snake tiene las cosas más fáciles.

















Snake, fíjate en el pasadizo que hay debajo de la corriente eléctrica. Hazte con el lanzamisiles Nikita del primer piso de los bajos y dirige un misil a la caja del generador (punto '!'). Después podrás entrar en el laboratorio y hacerte con la valiosa máscara antigás.
Dentro de una de las salas, encontrarás al Ninja desconocido: éste te retara para que entres en combate.
Pon en marcha la siguiente táctica: usa las granadas Chaff para dejarle fuera de combate durante unos segundos y, mientras, le quitarás energía con puñetazos y patadas. El resto de las armas no te servirán de nada, ya que repele las balas con su espada. Si desaparece, podrás localizarle gracias al aparato de infrarrojos. Luego, él sorteará tus golpes con destreza: por ello deberás ponerte en una esquina.
El golpe mortal lo darás al final, con un arma de fuego, desde una distancia segura.



! Destroza con el misil dirigible el generador que abastece de corriente el camino.



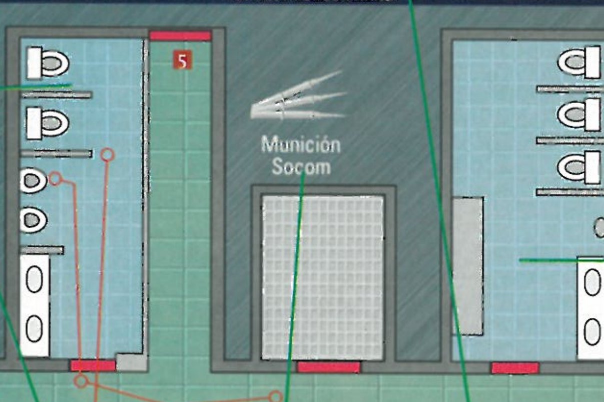
El Ninja utilizará distintas tácticas para enfrentarse a Snake.



!! Al final, Snake, en la esquina del laboratorio, debe esperar a que el Ninja se acerque.

Snake, aquí tienes todas las frecuencias Codec:

Campbell:	140.85
Mei Ling:	140.96
Natascha:	141.52
Master:	141.80
Naomi:	140.85
Otacon:	141.12
Meryl:	140.15
Deep Throat:	140.48

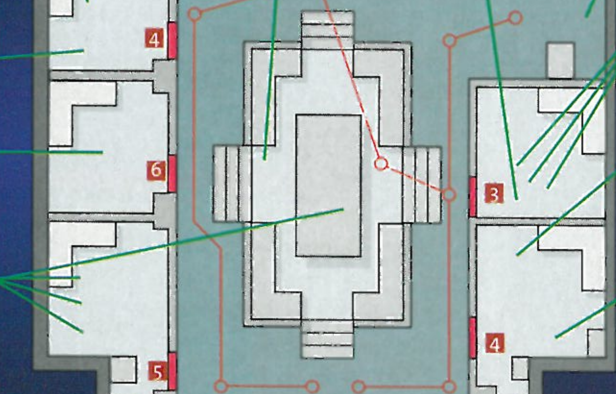


NUCLEAR BUILDING

En tu primera incursión en esta planta, solamente tendrás que hacerte con el lanzamisiles Nikita y luego bajar en ascensor hasta el segundo subterráneo, al laboratorio.

Después del último contacto por radio con Meryl, ya no puedes dar con ella. Snake, por favor, encuéntrala y trata de que nada le haga daño. Quizá se haya camuflado como soldado.
Búscala en la habitación grande. Supongo que, cuando la encuentres, irá corriendo al servicio de mujeres. Síguela y abandona con ella el sector por la puerta ID-5 del pasillo principal.



















En cuanto Snake encuentra a la chica, o mejor dicho, ella a él, entra corriendo en el baño.



Si entras en el baño de señoras a toda prisa, encontrarás a Meryl sin pantalones.

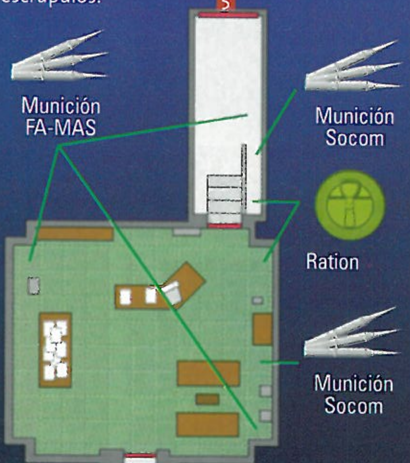


NUCLEAR BUILDING

Snake, Psycho Mantis se ha apoderado de Meryl. Por favor, como mucho usa una granada Stun, ¡pero no dispares sobre ella! Puesto que Mantis también puede leer tu pensamiento, deberías cambiar el enchufe de tu joypad. Con el instrumento de visión infrarrojos tendrás a los canallas continuamente bajo tu punto de mira. Esquiva sus ataques tumbándote en el suelo. Atácale con ayuda de armas de fuego cuando se pare a pensar, y no te compadezcas ni lo más mínimo de estos criminales sin escrúpulos.



Podrás vencer a Psycho Mantis gracias a las gafas de visión termal y a las armas de fuego. Ten mucho cuidado para no hacer daño a Meryl.



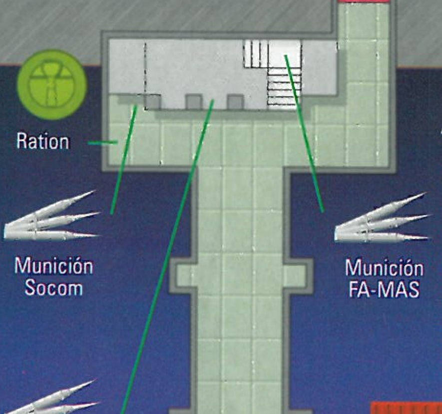


THE CAVE

También pasarás varias veces por este sector, Snake. Sniper Wolf es la dueña de los lobos, que no te atacarán siempre que lleves algo que le pertenezca. Ah, ¿todavía no te has cruzado con Sniper Wolf? Maldita, ¡seguro que anda cerca!
Bien, hay otro truco: dale un pequeño golpe a Meryl cuando os encontréis en la puerta del nivel 5 y escóndete inmediatamente debajo de una de las cajas amontonadas. Ella silbará y atraerá a un lobo que orinará en tu caja, dejando su olor. Así olerás como ellos y podrás cruzar el sector bajo la caja sin que te ataquen.



¡El Diazepam escondido en el sistema de cuevas te será otra vez muy útil!



PASSAGE

¡¡Noooo!! Snake, Sniper Wolf ha disparado a Meryl y no la puedes ayudar. Hazte rápidamente con el arma PSG-1 que hay en las celdas de armamento y ¡haz salir volando a la tiradora de precisión de la barandilla! No te lo va a poner nada fácil: túmbate a la izquierda, junto al barril, de forma que puedas tener visión de la parte derecha de la barandilla. Espera a que Sniper Wolf salga de su escondite, tómate antes un Diazepam para ralentizar el pulso y dispárala: ¡tendrás que repetir el proceso unas cuantas veces más, Snake!



Haz que Snake se tumbe aquí para poder tener a la tiradora de precisión Sniper Wolf bajo tu punto de mira.



¡Espera y apunta sobre este objetivo! En cuanto aparezca Sniper, tómate un Diazepam y... ¡dispara!

ACORRALADO

"Mala suerte. ¡Esperemos que soportes el dolor!".



Si mantienes pulsada la tecla del círculo, Snake soportará las torturas de Ocelot.



Si Snake abandona, tendrá que cargar durante toda su vida con el sentimiento de culpa de la muerte de Meryl.

TORTURE ROOM

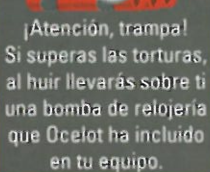
¡La situación es grave, pero aún queda esperanza, Snake! Lo más importante es que vuelvas rápidamente a la parte activa del juego y dejes atrás las barras de la celosía.
Otacon te sigue los pasos. Pero sólo ha podido encontrar un pañuelo y un bote de ketchup. Mientras haya un solo guarda patrullando, olvídate de intentar escapar. Quizá puedas hacerte el herido con el ketchup y atraer así al guarda hasta la celda. No hace falta que te diga lo que debes hacer luego... Todas tus cosas estarán junto al aparato de tortura de Ocelot. Espero que el dolor no te haya quitado demasiada fuerza, Snake, y que estés preparado para enfrentarte al resto de tu misión...



El ketchup de Otacon representa una oportunidad para salir de aquí. Snake se tumba en el suelo y se mancha con el fluido rojo...



... o se esconde debajo de la cama. Ambas tácticas sólo dan resultado cuando el guarda está durmiendo o se va al servicio.



¡Atención, trampa!
Si superas las torturas, al huir llevarás sobre ti una bomba de relojería que Ocelot ha incluido en tu equipo.



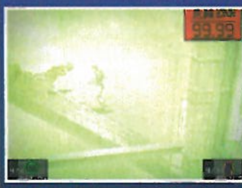




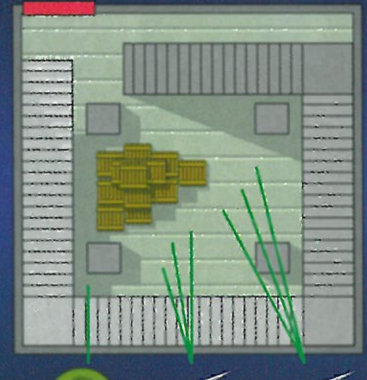


COM TOWER

Apodérate de la soda después de que los guardas se hayan dado cuenta de tu presencia, y sube corriendo las escaleras. Si tiras una granada Stun cada dos escalones, ¡los guardas dejarán de molestarte!



Snake deja a los guardas fuera de combate gracias a las granadas Stun.





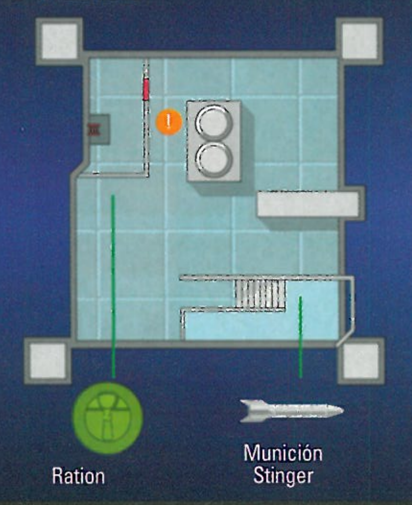


COM TOWER

Snake, Liquid se da la vuelta del todo después de que le hayan alcanzado seis disparos del Stinger. Gírate en su dirección y persigue el punto del objetivo, aunque no lo veas bien. ¡Sólo así saldrás ganando!



! Dispara con el Stinger cuando tengas el campo de visión y de tiro libres.



COM TOWER

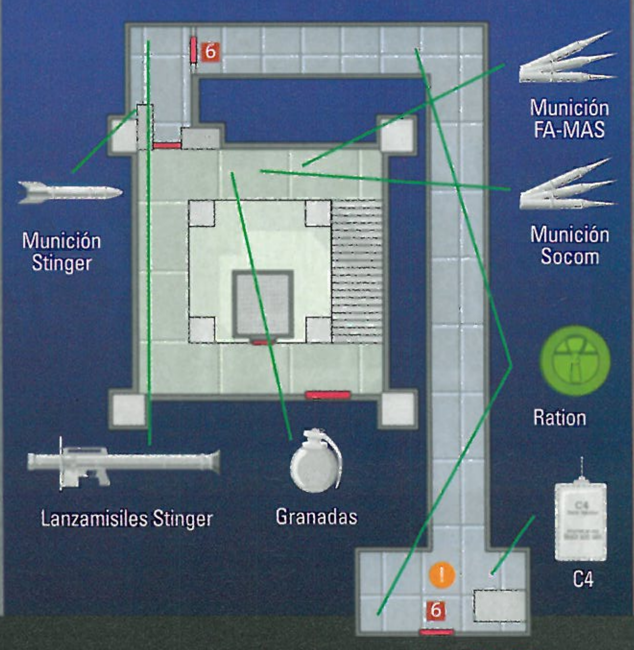
¡Maldita sea, Liquid ha destruido las uniones entre las torres y no tienes ningún arma para acabar con su helicóptero, Snake! Tienes que emprender tu camino de vuelta, es decir, bajar de la primera torre. Deslízate por la cuerda y presta atención a los ataques de Liquid y a los gases de escape calientes.
Una vez abajo, vuelve a utilizar la PGS-1. Acaba con los guardas de la otra punta del lugar y corre hacia la siguiente puerta. Date prisa: Liquid sigue dando vueltas con su helicóptero, el Hind D.
Otacon te espera en la segunda torre. En cuanto hayas encontrado el arma adecuada contra el Hind D, ponte a salvo en el tejado e invita a Liquid, el traidor y cabecilla de todos los terroristas, a una caza interminable.



Snake se deja caer por la cuerda y, mientras, esquiva los disparos.



! Desde la puerta, conseguirás acabar con los guardas.



SNOW FIELD

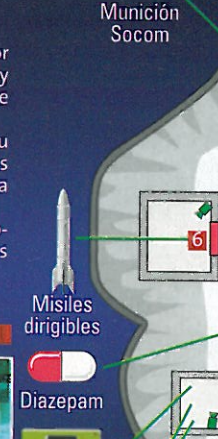
Ahora que tú y Meryl estáis liberados, puedes vengarte por la sucia emboscada. De todos modos, el terreno es muy inadecuado para esta misión, ya que Sniper Wolf tiene mucha protección, ¡y tú no, Snake!
No es muy recomendable que te líes a disparos con tu PSG-1. Búscate un escondite y echa mano de tus cohetes dirigibles. Con el botón TRIÁNGULO puedes cambiar a la perspectiva del cohete, para orientarte y apuntar mejor.
En la derecha del área hay una rampa lisa. En ella, los cohetes no sufren desniveles. Concéntrate, Snake, no puedes permitirte cometer ningún fallo.



Es difícil ver a Sniper Wolf con la mirilla del PSG-1, por ello...



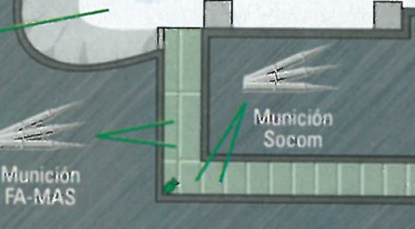
... Snake debería utilizar los misiles dirigibles desde la perspectiva del cohete.





"Si te ocultas debajo de una de las tres cajas de la carga de un camión, el conductor te llevará al lugar de destino correspondiente (mira en la indicación de la caja)."

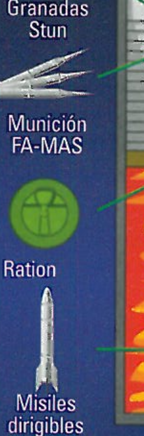


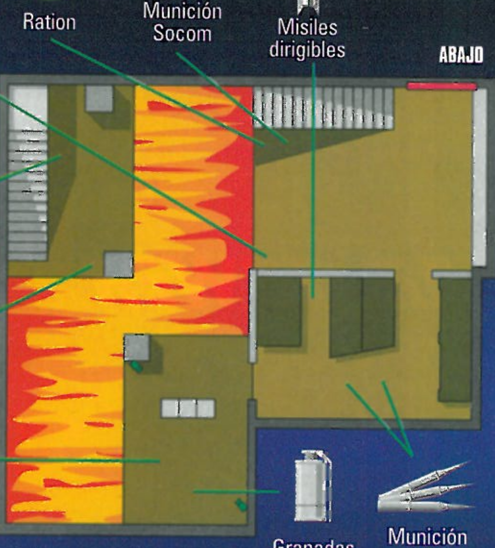


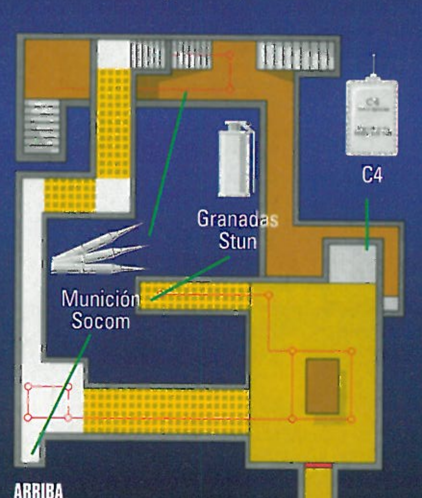
BLAST FURNACE

"Snake, te vas acercando al Metal Gear Rex, pero ahora deberás pasar por estos altos hornos. Utiliza tu PSG-1, para eliminar al guarda desde una distancia segura. Con un misil dirigible puedes hacer pedazos el contrapeso de la grúa, para que luego te puedas balancear en la pared sin que te molesten. Te desharás del guarda que se cierne sobre ti gracias a tu lanzamisiles dirigible. No dejes pasar por alto las armas que encontrarás aquí, ya que, como ya hemos dicho, te acercas al objetivo final de tu misión.
Examina un poco más el horno y cuélate entre las cañerías: si todavía no tienes un chaleco protector, conseguirás uno pronto."







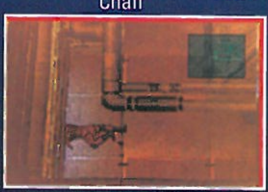


Hay dos posibilidades; para ir al otro lado ...

... Snake se encoge debajo del peso o utiliza un cohete.



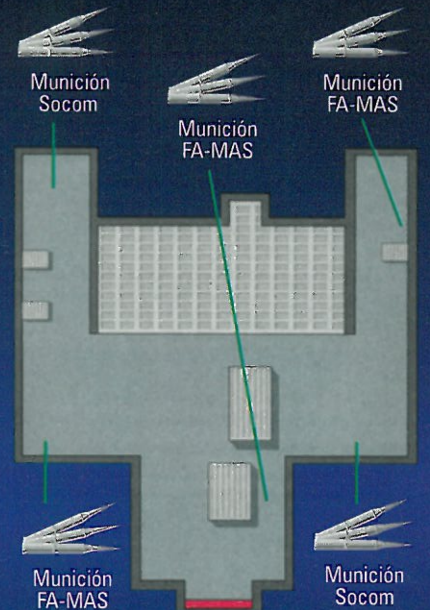
El ascensor solo se puede activar desde la planta de abajo.



Mientras Snake echa un vistazo por allí, debe vigilar los humos

CARGO ELEVATOR

ABAJO








Defiéndete de los soldados disparando, mientras corres para escapar de sus ráfagas.

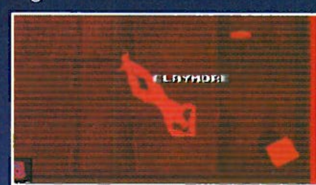


El agente desconecta la cámara de seguridad con un cohete Stinger.

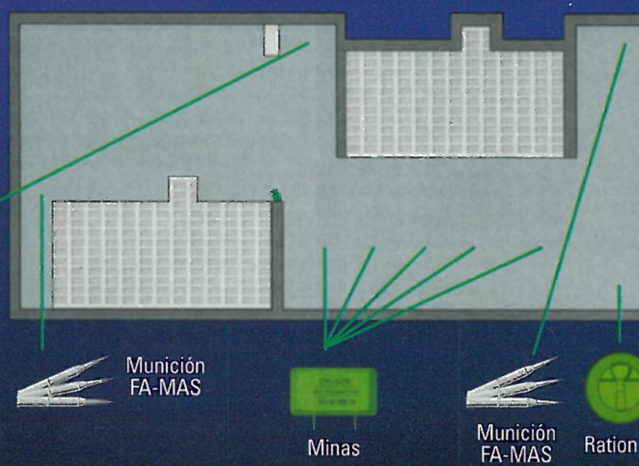
¡Atención, Snake! el ascensor es una emboscada: en él te atacarán tres soldados Genom al mismo tiempo. Utiliza tu fusil FA-MAS y devuélveles el tiroteo. Es importante que te mantengas en movimiento para que no seas presa fácil de los soldados. Da vueltas en un círculo más grande y dispara en cuanto los tres recarguen sus armas.

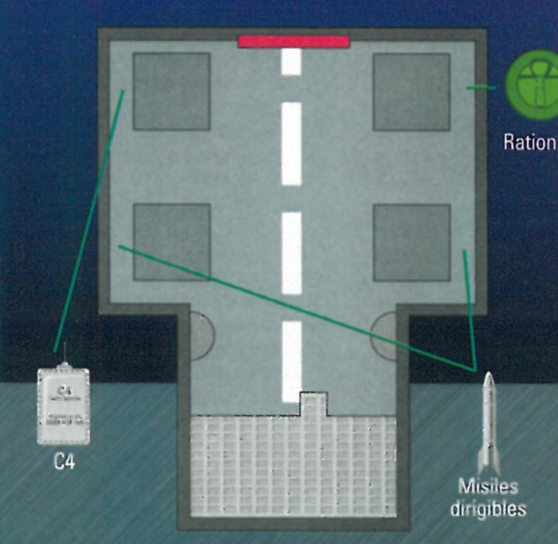
La cámara de la plataforma intermedia es muy molesta. Para poder reunir las minas y las armas sin ser molestado, ¡deberías sacrificar un cohete Stinger y hacer volar la parte de la pared, Snake!

Debajo sopla un viento gélido, pero el traje de lucha debería protegerte. Entre las cajas encontrarás algo útil.



Las minas te ayudarán en la próxima batalla contra Vulcan Raven, así que, ¡date prisa y coge todas las armas!



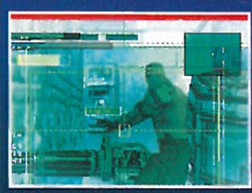




La batalla contra Vulcan River puede resultar 'fácil', 'normal', 'heavy' o 'extrema'. En último caso, deberías prescindir de misiles dirigibles y utilizar minas en su lugar. Estudia el esquema de movimiento de Vulcan Raven y marca sus pasos con minas. ¡Este tipo no es ni la mitad de duro que tú, Snake!

WAREHOUSE

Vulcan Raven está esperándote para el baile, Snake. Es verdad que su arma MG gigante da miedo, pero debido al peso de la MG y a su propia corpulencia, es un tipo muy lento. Escápate de su ángulo de tiro y dispárale misiles Stinger.

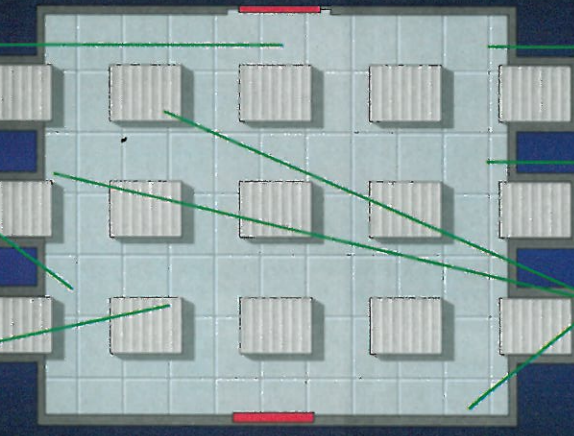


Vulcan Raven no puede hacer nada para defenderse contra los misiles Stinger.



Después de la batalla, sólo queda escuchar estas sabias palabras.

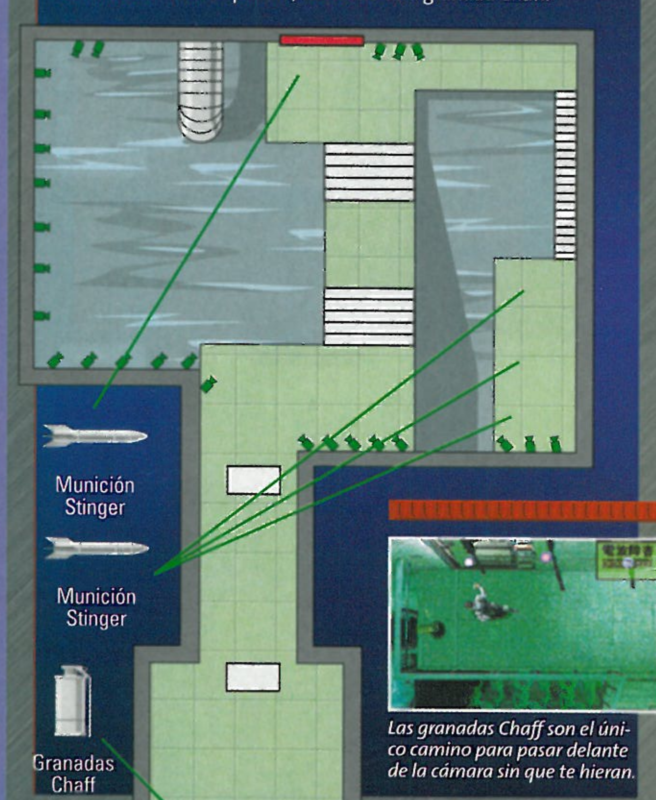






WAREHOUSE

¡A Liquid todavía le queda algo pendiente en el almacén para ponerte más difícil tu llegada, Snake! Este sector está inundado de trampas y de cámaras de seguridad. Enciende una granada Chaff para dejar paralizado el sistema electrónico, y esquiva saltando rápidamente las escotillas del suelo. Si quieres seguir echando un vistazo por allí, enciende otra granada Chaff.



Las granadas Chaff son el único camino para pasar delante de la cámara sin que te hieran.

UNDERGROUND BASE

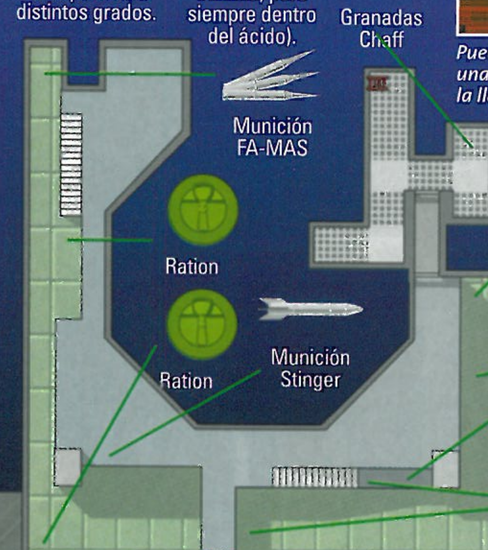
Al pie de Metal Gear Rex, tendrás que reunir varias armas. Algunas se encuentran en el depósito de aguas residuales, que está lleno de ácido. ¡Podrás moverte dentro durante poco tiempo, Snake! Pon en marcha las gafas de visión termal para poder ver mejor los elementos.

La llave PAL debe de haberse caído al depósito de ácido. Pero es tan pequeña que no puedes verla. Deberás inspeccionar escrupulosamente el depósito. ¡Si tropiezas con una bomba, lánzala fuera de inmediato!



Lo has conseguido: Snake ha encontrado la llave PAL para desactivar Metal Gear.







Puede que Snake levante una bomba mientras busca la llave.

UNDERGROUND BASE

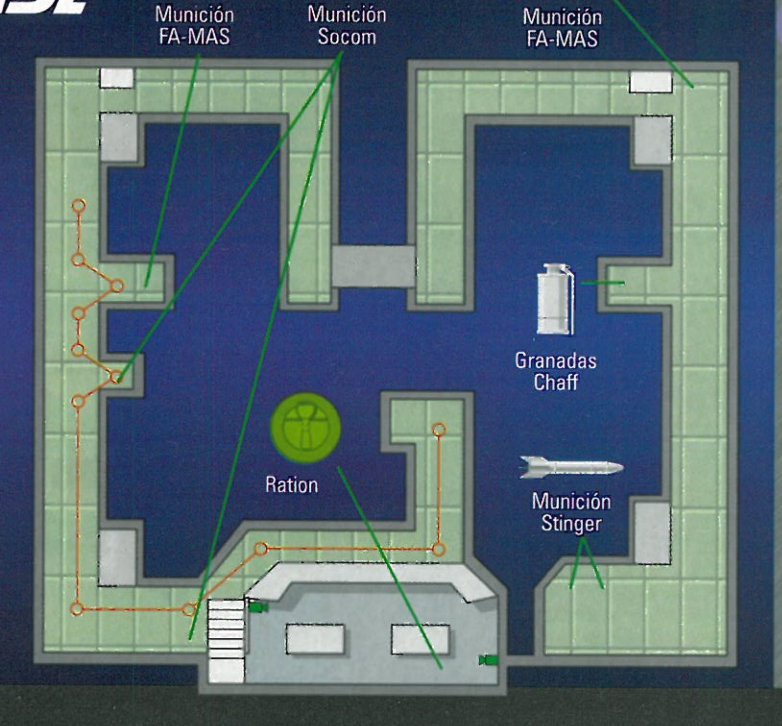
En la central de ordenadores podrás escuchar una conversación entre Liquid y Ocelot. Otacon te informará, vía Codec, de cómo funciona la introducción del código...
Cuidado, Snake: ¡Ocelot te ha descubierto! Por suerte, únicamente pierdes la llave PAL y no la vida. Vete hacia abajo y utiliza tus gafas termales, para encontrar más fácilmente la llave en el ácido. Aquí también se esconde una bomba. En caso de que la recojas, ¡deshazte de ella lo más rápido posible, Snake! Vuelve a trepar hasta la central de ordenadores de arriba e introduce la llave. Para cumplir con las condiciones, en parte necesarias, deberás retroceder un poco...
Atención, Snake: ten preparada tu máscara antigás después de haber introducido la tercera llave. Tengo un presentimiento. Quizá te pueda ayudar Otacon, ¡contacta con él mediante el Codec!



Puede que Snake deba enfriar o calentar un poco la llave PAL para activar o desactivar la bomba.



¡Cuidado, cámara! En cuanto Snake introduce la llave, tiene que salir pitando de la habitación.




Ration

Munición Stinger



Munición Stinger

Granadas Chaff

Munición Stinger


Granadas Chaff

Ration

UNDERGROUND BASE

Snake, puedes inutilizar el Metal Gear Rex con los misiles Stinger. Utiliza las granadas Chaff para desconectar electrónicamente el objetivo. Lanza entre uno o dos misiles al coloso. Cámbiate de posición y repite tus pasos.

En la segunda ronda, deberás colocarte justo detrás de Rex. Así, Liquid no tendrá ninguna posibilidad de descubrirte, y podrás disparar misiles contra el Metal Gear. También te será útil utilizar granadas Stun.

Aunque ya tengas a Metal Gear bajo tu control, todavía no habrás conseguido vencer a Liquid. La batalla culmina con los restos de Rex. Ataca a base de puñetazos y patadas.


Destroza con los misiles Stinger el radar de Metal Gear, que está situado en su lado izquierdo.


Coloca a Snake entre las piernas de Metal Gear, para que Liquid no le pueda ver.



Pon atención a los movimientos de Liquid: si esquiva los puñetazos de Snake, al menos sus patadas deberían dar buen resultado. Si no es así, Liquid será el siguiente en atacar.

RECOMPENSA


Te lo mereces: al acabar el juego, te llueven condecoraciones y nuevos y útiles equipos.

Camuflaje Si completas tu aventura con Otacon, éste te obsequiará con un kit de camuflaje óptico ¡Este traje hace invisible a Snake!

Bandana Si terminas el juego con Meryl, ella te dará su cinta para el pelo, lo que significa munición ilimitada.

Smoking Pasa por segunda vez el juego en el mismo nivel de dificultad, huyendo una vez con Otacon y otra con Meryl respectivamente. ¡Snake estará de lo más elegante con su smoking!

Dependiendo de lo rápido que hayas jugado y de si has matado al menor número posible de guardas, te podrán dar hasta doce condecoraciones de rango. La mejor es la llamada 'Big Boss': deberás jugar en el nivel 'extremo' (sólo podrás ser descubierto cinco veces y eliminar un máximo de 25 enemigos).

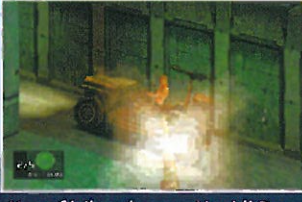


ESCAPE ROUTE

Después del último vistazo al Metal Gear Rex destrozado, pones en marcha tu huida hacia el exterior. Sin otra clase de armamento, puedes dar un buen uso de las Ration que encuentras en el Metal Gear; cerca del Jeep encuentras más.
Ocúpate de los guardas para que Otacon o Meryl puedan arrancar el coche. Salta sobre la superficie de carga y destruye los barriles con el Jeep-MG, para desconectar al resto de los guardas. Ahora deberás atravesar un túnel y pasarás por algunos puestos de control. Con el botón triangular puedes apuntar mejor en el MG, para descubrir los barriles y los guardas. Después vuelve a aparecer Liquid, y comienza el último tiroteo. ¡Suerte, Snake!


Meryl conduce el coche fugitivo, u Otacon, en el caso de que Meryl estuviera muerta.


En los puntos de control, Snake tendrá que enfrentarse al Jeep-MG en movimiento.


¡No es fácil acabar con Liquid! Pero esta vez ha topado con su amo y señor, ¿no crees...?

Sid Meier's Alpha Centauri

Durante el juego, teclea **[STRG]+[K]** para conseguir el editor de mapas. Una vez acabado el proceso, tendrás a disposición las siguientes combinaciones de teclas:

Cheats

Mostrar el mapa y volver a ocultarlo: **[Y]**

Unidad: **[SHIFT]+[F1]**

Terminar la investigación de la siguiente tecnología: **[SHIFT]+[F2]**

Cambiar de estirpe: **[SHIFT]+[F3]**

Cambiar la cantidad de energía disponible: **[SHIFT]+[F4]**

Modificar el año: **[SHIFT]+[F5]**

Acabar con una estirpe: **[SHIFT]+[F6]**

Desarrollo de colonias en secuencias: **[SHIFT]+[F7]**

Ver secuencias en vídeo: **[SHIFT]+[F8]**

Cambiar las relaciones diplomáticas entre las estirpes: **[SHIFT]+[F9]**

SCENARIO EDITOR
Use of the Scenario Editor is considered cheating and will be p... game score. Activate editor?
No
Yes

[STRG]+[K]: *con el editor de mapas activas, entre otros, los siguientes cheats...*



[SHIFT]+[Y]: *gracias a esta combinación de tecleas, aparece este mapa...*



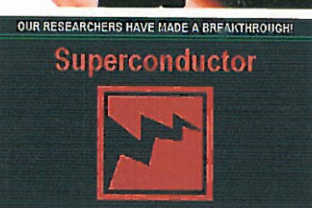
... o desaparece.

Unity Scout Chopper
Unity Foil
Scout Rover
Scout Skirmisher
Impact Speeder
Impact Rover
Impact Infantry
Formers Mk2

[SHIFT]+[F1]: *elige la unidad que quieras y podrás quedarte con ella.*



Alpha Centauri: una estrategia infernalmente difícil del padre del Civilization.



[SHIFT]+[F2]: *si terminas una etapa tecnológica, serás el jefazo supremo.*

SET MORGANIC ENERGY RESERVES
Energy: 999999

[SHIFT]+[F4]: *no pasa nada si tus reservas de energía disminuyen.*

Mission Year: 2350
OK

[SHIFT]+[F5]: *regreso al presente y de vuelta al pasado: salta al año de misión que quieras.*



[SHIFT]+[F6]: *¿una matanza masiva en el espacio? Desaconsejamos el empleo de este cheat de destrucción a jugadores serios!*

The Pholus Mutagen
The Planetary Datalinks
The Planetary Transit System
The Self-Aware Colony
The Singularity Inductor
The Space Elevator
The Supercollider
The Telepathic Matrix

[SHIFT]+[F8]: *verás en tu pantalla todas las secuencias de vídeo.*



[SHIFT]+[F9]: *¿diplomacia? Sí, pero mejor conforme a tus reglas.*

King's Quest 8: Mask of Eternity

Durante el juego, presiona las teclas **[MAYÚSCULAS IZDA.] + [CTRL IZDA.] + [7]**. Aparecerá una consola cuando introduzcas los siguientes códigos. Para acabar, simplemente vuelve a pulsar las tres teclas. ¡A por ellos!

Cheats

Activar el modo Dios: **god**

Desactivar el modo Dios: **ungod**

Atravesar paredes (no para *Clipping*): **noconcollide**

Volver a conectar el *Clipping*: **concollide**

Teletransportar al héroe Connor a cualquier lugar del mapa: **teleport**

Huevo de Pascua programable: **ruth**
welch-piel
oscar
rocket
jeffo
leslie
adam

Conseguir uno de los objetos de la lista (si borras los parámetros <número>, sólo obtendrás un objeto): **give**
<objeto>
<número>

Lista de objetos:
Dagger
SmallAx
BroadSword
Mace
LakeSword
SkelKingSword
BattleAx
WarHammer
Pike
LongSword
FlameSword
TempleSword
SmCrossbow
AzrielHammer
SmCpndCBow
ShortBow
LongBow
CrossBow
CpndCrossbow
FlameBow
IceCrossbow
WeeperEyes
SkelBow
SlmSlime
WitchBolt
Lava
Fists
Icycle
LeatherGloves
LeatherArmor
LeatherBoots
ChainMailShirt
ChainMailGloves
ChainMailSuit
PlateMail
BronzePlate
FullArmor
TempleArmor
GodArmor
Mushroom
SacredWater
Crystal
ElixerOfLife
Clarity
Invisible
Invulnerable
Strength
RingOfDeadHero
Ashes
Candle
SilverCoins
MagicMap
RopeAndHook
RingOfLight
KeyToDeathMaze
Mold
BrokenShield
RustedBroken-Shield
HearingHorn
AntiPoisonFlower
GreenMushroom-Piece
Rock
IronLock
OakRoot
LodeStone
CrystalPyramid
BlackDiamond
AmberGlow
BasiliskTongue
FireGem
PipeCap1
PipeCap2
DragonKey
RockKey
BlueAdamant
JailKey
DecipheringAmulet
Paddle
Feather
GoodSkull
BadSkull
RoundKey
SquareKey
Ladle
hmhand
Mask1
Mask2
Mask3
Mask4
Mask5
Piece1
Piece2
Piece3
Piece4
Scroll
LadyBell
RustedLock
KeepKey
StoneOrder
MetalShaft
TruthKey
LightKey
OrderKey
MarbleTableto
MaskMedalian
Grail
Mask3B
Piece5
UniHorn
SpellPage
Mask1A
Piece1A
DarkPyramid
ShardFuse
MarbleTablet1
MarbleTablet2
MarbleTablet3
GriffRoomKey
GriffCageKey
ClockShaft
HookDown
HookUp
SpinningMask
Orcbow
Spear
IceShard
IceLever
LucretoFire
NoRanged
NoArmor
BirthdaySuit
Logo1
Logo2



Pulsa durante el juego **[MAYÚSCULAS IZDA.] + [CTRL IZDA.] + [7]**; *luego, introduce un cheat:* **god**, *por ejemplo...*

King's Quest 8: ¡se ha conseguido dar un gran salto de la famosa serie en la tercera dimensión!





... y ¡aparecerá SUPERCONNOR!

Turok 2: Seeds of Evil



En la opción de menú **ENTER CHEAT...**



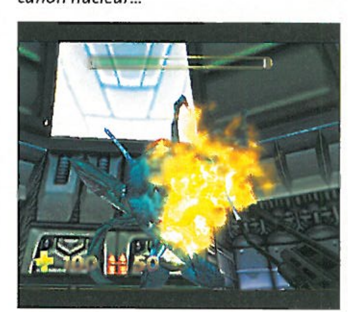
... entrarás en esta pantalla introduciendo el supercheat llamado **OBLIVIONISOUTTHERE.**



Has activado así todas las funciones del menú de cheats, que podrás conectar o desconectar por separado.



Ahora podrás decidir si prefieres freír a tu mayor enemigo Primagen Boss con el cañón nuclear...



... o con el potente lanzallamas.



El dinosaurio es una verdadera monada: grandes patas, garras y un cráneo realmente gigantesco...

teleport: *así puedes viajar fácilmente. Salta al plano de abajo a la derecha...*



... haciendo click con el ratón a la mitad.



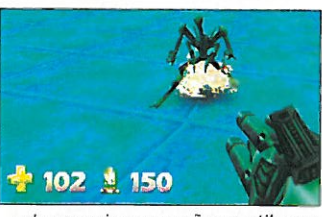
give BattleAx: *¿SUPERCONNOR con un gran hacha de guerra? Los enemigos saldrán corriendo inmediatamente.*



give FullArmor *y* **give LongSword...** *incluso sin el modo* **god,** *Connor resulta un duro combatiente con su espada y el equipo completo.*



oscar: *este truco oculto (por eso se llama huevo de Pascua) de los programadores muestra la imagen de un perro fiel.*



... estos enemigos, pequeños y patilargos, son, por el contrario, bastante ridículos.



A través del arco iris, el paisaje resulta todavía más divertido.

Wargasm



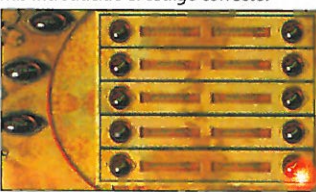
Comienza una nueva campaña en el WarWeb y coloca tus elementos.



Con el plano en la pantalla (después de cargar el juego), introduce **40hourweeks** *y después pulsa* **[ENTER]** *para confirmarlo.*



Si cambias al modo de juego, las palaras en rojo: CHEAT ENABLED *verifican que has introducido el código correcto.*



Ahora pulsa **[MAYÚSC.] + [O]** *para entrar en el menú de opciones. Puedes activar el cheat en* Details.



De esta forma, el elemento seleccionado será indestructible...



... ¡y además dispondrás de una reserva ilimitada de municiones!

Dark Project: Thief

Atención: los siguientes cheats funcionan solamente desde la versión 1.33.

Cheats

Salto de nivel
Durante el juego, pulsa las teclas **[CTRL]+[ALT]+[MAY]+[FIN]** para acabar con éxito las misiones.

Elección de nivel
Abre el archivo **dark.cfg** con un editor de textos, y añade la línea **starting_mission <nivel>**. En **<nivel>** puedes introducir un número del 1 al 12. Si comienza un nuevo juego, se carga la misión correspondiente.

Dinero Extra
Abre el archivo **dark.cfg** con un editor de texto e introduce la línea **cash_bonus <cantidad>**. El valor de **<cantidad>** no puede ser mayor de 3.000. Comienza un nuevo juego, y dispondrás de la cantidad correspondiente para comprar armas y herramientas.

dark - Editor
Datei Bearbeiten Suchen ?

```
; $Header: r:/prj/campatc
cash_bonus 3000
starting_mission 12

; object counts
obj_min -6144
obj_max  2048
max_refs 8192
```

Para elegir el nivel y dinero extra, tienes que editar el archivo **dark.cfg**.

Si introduces **starting_mission 12,** *comienzas tu aventura como un ladrón profesional en el nivel* En medio del Caos...



... en el que deberás perseguir sin miedo a Constantine a la garganta del caos.

¡En Dark Project tropezarás con monstruos infernalmente feos!

Texto: Andreas von Lepel

GAME BOY

Bichos

Los códigos de acceso son para la versión inglesa que ya está en el mercado, si hubiera alguna variante en una futura versión española, lo publicaríamos más adelante.

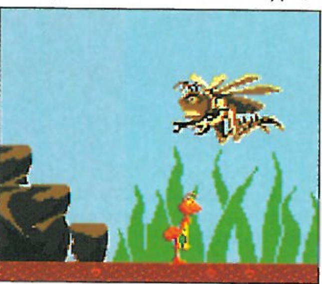
Passcodes		
Nivel 2: **9LKK**	Nivel 5: **BKK2**	Nivel 8: **L59B**
Nivel 3: **5P9K**	Nivel 6: **2PLB**	
Nivel 4: **6652**	Nivel 7: **6562**	



L59B: *el código para acceder al nivel 8...*



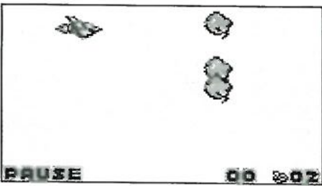
... te enfrentará directamente a Hopper,



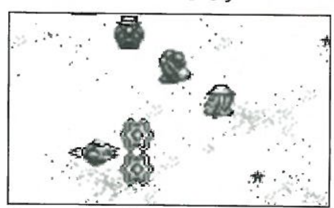
... que querrá atraparte con sus antenas.

Mientras Flik, sigue causando estragos en la pantalla, sus creadores trabajan en Toy Story 2.

Parodius



Introduce en el modo pausa la combinación ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → Ⓑ Ⓐ y vete de allí.



De repente... ¡oh, sorpresa! Dispones de un armamento completo. ¡Qué pena que sólo puedas utilizar este truco una vez!

NINTENDO 64

Ojos rojos y mala leche: estas abejas guerreras son muy cañeras...

Buck Bumble

Para elegir el nivel, mantén pulsada la tecla Ⓩ *en la* **pantalla del título** *y teclea después → ↓ ↓ →. Suelta la tecla* Ⓩ *y después teclea → ↑ ↓ ← ← ↑ → →.*

Introduce el cheat en esta pantalla...

... y aparecerás en el nivel 19, en el que...



... podrás llegar al peligroso camino que te llevará a la cámara interna del Rey.

NHL Breakaway 99



Pulsa rápidamente en el menú principal C◀ C▶ C◀ C▶ R R.

Te aparecerá entonces una nueva opción llamada **CHEAT MENU...**



... con la que podrás cambiar diversas opciones a tu antojo.



Puedes reconocer detalles de los colores de los tejidos y otros leves contrastes.

Madden NFL 99

Cheats

Equipos ocultos

NFC Pro Bowl: **BESTNFC**

AFC Pro Bowl: **AFCBEST**

Madden 1998: **BOOM**

All-Time Stats Leaders: **IMTHEMAN**

All 60's Team: **PEACELOVE**

All 70's Team: **BELLBOTTOMS**

All 80's Team: **SPRBWLSHUFL**

All 90's Team: **HEREANDNOW**

Madden All-Time: **TURKEYLEG**

75th Anniversary All-Time Team: **THROWBACK**

NFL Equipment Manager Team: **GEARGUYS**

1999 Cleveland Browns: **WELCOMEBACK**

EA Sports: **INTHEGAME**

Tiburon: **HAMMERHEAD**

Estadios ocultos

Tiburon-Stadion: **OURHOUSE**

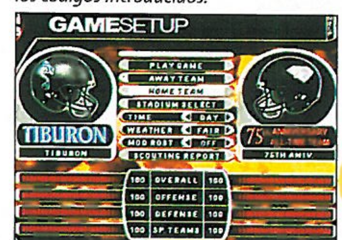
EA-Sports-Stadion: **EASTADIUM**



Vete, a través del punto **CODE ENTRY...**



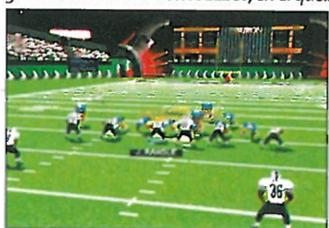
... al menú con el mismo nombre, y allí, introduce los cheats en el punto de menú **NEW CODE**. *Se creará una lista con los códigos introducidos.*



THROWBACK y HAMMERHEAD: *así podrás enfrentar a dos superequipos con las mejores facultades.*



OURHOUSE: *introduciendo este cheat, llegarás al menú* **STADIUM SELECT**, *en el que...*



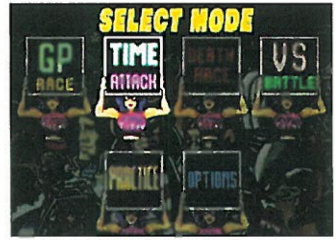
... podrás escoger el estadio futurista ideado por la compañía desarrolladora Tiburon.

NINTENDO 64



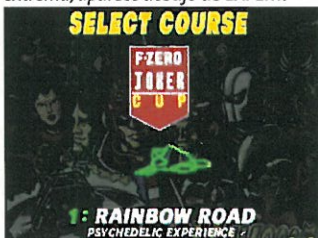
F-Zero X

Todas las CUPs, vehículos y niveles:
En la pantalla de **SELECT MODE**, pulsa L R Z C▲ C▼ C◀ C▶ START

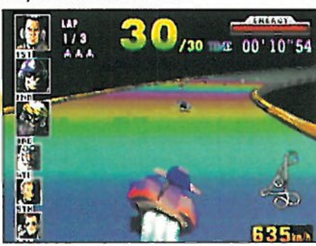


Introduce el código en esta imagen.

MASTER, un nuevo grado de dificultad extrema, aparece debajo de EXPERT.



Empieza el JOKER-CUP...



... y en sus pistas abundan las curvas.



En el misterioso X-CUP...

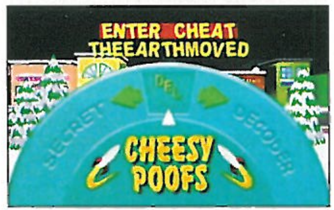


... las pistas están colocadas de forma aleatoria: ¡te esperan muchos retos!

South Park

Cheats

Activar todos los cheats: **BOBBYBIRD**
Escoger el nivel: **THEEARTHMOVED**
Inmortalidad: **ASSMAN**
Todas las armas: **FATKNACKER**
Munición ilimitada: **FATTERKNACKER**
Todos los personajes en el modo multiplayer: **OMGTKKYB**
Modo skinny: **VEGGIEHEAVEN**
Cabezas grandes: **MEGANOGGIN**
Gráficos en lápiz y tinta: **PLANEARIUM**
Indicación de créditos: **SCREWYOUGUYS**



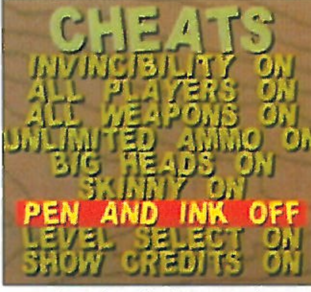
***THEEARTHMOVED:** introduce este cheat (y los demás) en el menú **ENTER CHEAT** y así...*



... se activa la elección de nivel.



*En el menú principal aparece la nueva opción de menú **ENTER CHEAT**...*



... con la cual puedes desactivar los cheats que estaban activados.



*Durante el juego, te encontrarás el **LEVEL SELECT** activado cuando des a pausa...*



... y podrás ir un nivel más avanzado o retroceder, según prefieras.



FATKNACKER: *con el lanzavacas cogerás a tus enemigos por los cuernos.*



PLANEARIUM: *gráficos en lápiz y tinta, una modalidad típica de los juegos de Acclaim.*



OMGTKKYB: *dale al modo multiplayer y... ¡tendrás todos los personajes juntos!*



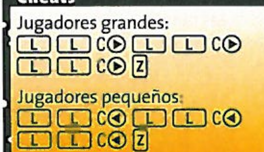
South Park: ¡Bart Simpson es un niño modosito e inocente si lo comparamos con estos descarados!



¿Te imaginas a Michael Jordan todavía más alto? Pues prueba con los trucos para NBA Jam '99.

NBA Jam '99

Pausa el juego e introduce los siguientes códigos para poder activar la función cheat.



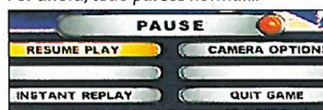
Cheats

Jugadores grandes:
L L C▶ L L C▶ L L C▶ Z

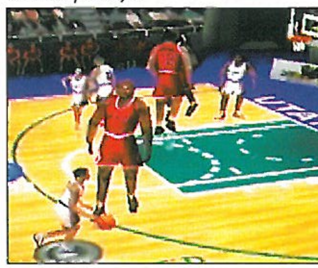
Jugadores pequeños:
L L C◀ L L C◀ L L C◀ Z



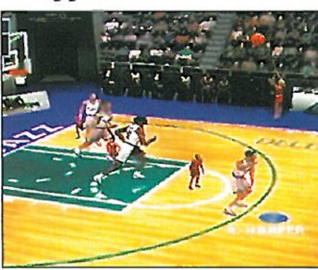
Por ahora, todo parece normal...



... pero al introducir el primer cheat (en el modo pausa)...



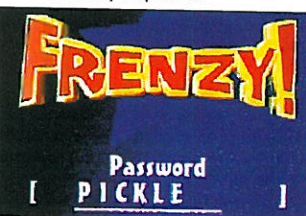
... los miembros de tu equipo se convierten en gigantes...



... o en enanitos, ¡lo cual es una ventaja para saltar con más agilidad!

Frenzy!

Para elegir directamente todos los niveles, introduce la clave **PICKLE**. No hagas caso de la noticia de que el password no es correcto. Elige luego el **cheat menu** del menú principal para obtener la elección de nivel que quieres.



PICKLE: *esta superclave...*

Start
Options
Password
Cheat Menu

... abre el **cheat menu** *oculto y...*

LEVEL 1 - RESEARCH FACILITY.
LEVEL 2 - LAVA.
LEVEL 3 - MECH.
LEVEL 4 - SCUBA.
LEVEL 5 - WINTER.
LEVEL 6 - WOOD.
LEVEL 7 - EVIL.
LEVEL 8 - BOSS.
LEVEL 9 - DOOM.
USE UP, DOWN AND X.

... puedes elegir los niveles por separado.

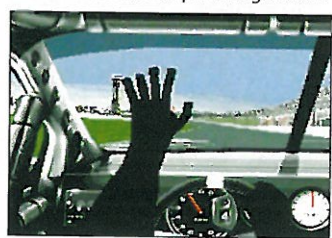


En el noveno nivel, llamado Doom, te atacarán por todos los lados.

NASCAR Racing '99



Un buen truco: pon la perspectiva del piloto durante la carrera y mantén pulsado SELECT *durante un par de segundos...*



... y el piloto te saludará amablemente con la mano izquierda.

Ninja: Shadow of Darkness

Disponer de todas las armas

Pausa el juego y pulsa de forma seguida 3x R2, 3x L2, 3x R2, 6x L2. Un ruido verifica la introducción correcta. Vuelve a introducir el código para conseguir el arma siguiente.



Con una brillante katana...



... o un hacha de doble filo entre las manos te impondrás ante tus enemigos.

Lucha mejor contra tu peor enemigo

Pausa la lucha contra el enemigo final en el nivel correspondiente y pulsa 3x L2, 3x SELECT, 6x △. De nuevo, un ruido verifica la introducción correcta. Al continuar el juego, la barra de energía de tu contrincante se ha reducido casi hasta el mínimo.



Si te resulta muy difícil vencer a tu enemigo, a pesar de tener tu hacha...



... haz una pequeña pausa y vuelve a introducir el **cheat...**



... para luego volver al juego: la energía vital de tu contrincante se ha reducido al mínimo. Ahora, sólo tienes que darle un par de hachazos...



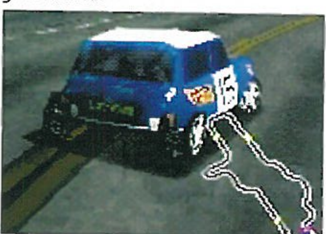
... ¡y conseguirás los puntos de bonus que te faltaban!

San Francisco Rush

En las calles de San Francisco se han escondido tres nuevos coches:



Pickup: *escoge un coche y mantén pulsada la tecla* L1 *hasta que comience la gran carrera.*



Mini-Cooper: *elige otro coche y mantén pulsada la tecla* R1 *hasta que comience el juego.*



UFO: *para el platillo volante tienes que esforzarte algo más, es decir...*



... mantén pulsadas las teclas R1 + R2 + L1 + L2 *y elige el coche...*

Test Drive 4x4

Comienza una carrera individual o un torneo mundial e introduce los cheats en el **menú de elección de marchas**.

Cheats

Conducir un autobús escolar
Mantén pulsado SELECT y pulsa L1 ↑ L2 ↓ ↓ L2 L2 R2

Conducir un carrito de helados
Mantén pulsado SELECT y pulsa R2 L2 L2 ↓ ↓ L2 L2 R1



En este menú debes poner en marcha los cheats.



Un autobús escolar en la carretera ...



... no resulta tan atractivo como un carrito de helados... ¡Al menos, cuando hace buen tiempo!



Test Drive 4x4: *En este juego se remueve mucho barro, y luego hay que frotar y frotar...*



... en el menú de elección de marchas, pulsa ⊗ para elegir el cambio de marcha (mantener pulsadas las teclas) y mantén pulsada la tecla △ hasta comenzar la carrera.

ASÍ FUNCIONA UN Kit-DVD

Los Kits-DVD son muy útiles. Por norma general, están formados por una unidad DVD y una tarjeta decodificadora MPEG. Gracias a ellos, se pueden reproducir juegos y películas en el PC con una calidad de imagen increíble.

DVD-ROM

- Un DVD-ROM tiene el mismo tamaño que un CD-ROM. Sin embargo, su memoria no alcanza una capacidad de 650 MB, sino de ¡17 GB!
- Tal capacidad se debe a que se puede escribir por ambas caras.

Cableado interno

- La unidad DVD se conecta la placa madre del ordenador a través de un cable normal de conexión de disco duro o CD (izda.).
- La tarjeta decodificadora MPEG normalmente lleva incorporado un chip de sonido. Con un cable de sonido, puedes unir la unidad de DVD y la tarjeta. La tarjeta MPEG se conecta a la tarjeta de sonido del PC mediante otro cable estándar (*).

Unidad DVD

Tarjeta decodificadora MPEG

Tarjeta de gráficos

Cabezal láser

- El cabezal láser lee los archivos de gráficos y de audio en una o dos capas de información, y lo hace en ambos lados del DVD, por lo que se tiene que dar la vuelta.
- Al igual que en una unidad de CD-ROM, la información digital que se lee en el disco se transforma en impulsos eléctricos. El resultado es una serie de ceros y unos, que el PC transforma en gráficos, textos o tonos.

Tarjeta decodificadora MPEG

- MPEG son las siglas de 'Moving Pictures Experts Group'. Este término corresponde a una serie de estándars de compresión para archivos audiovisuales o de audio, como música o vídeo. Sin compresión, en un DVD sólo entraría un minuto de película.
- La compresión MPEG-2 ofrece una calidad de imágenes cuatro veces mayor a la de la MPEG-1.
- El así llamado proceso de varias frecuencias de tonos MPEG-2 emplea hasta siete canales de tono y un canal de frecuencia grave independiente.
- Con la compresión MPEG-2 sólo se digitalizan aquellos archivos de una imagen que se hayan movido. La tarjeta decodificadora traduce esta información gráfica y la envía a la tarjeta de gráficos (ver la caja de 'clavijas' a la izda.).

INFO

Tenlo en cuenta al comprar:

- **¿Paquete completo o piezas sueltas?** En un paquete completo, encontrarás una unidad DVD, una tarjeta decodificadora MPEG y los cables necesarios. También podrás comprar la unidad DVD por separado.

Ventajas: el comprador tiene la opción de utilizar o no una tarjeta decodificadora de datos o hacerlo mediante vía software (programas instalados).

Igualmente, quien tenga una MPEG software o hardware en su ordenador, podrá combinarla sin problemas (generalmente) con cualquier unidad DVD.

Inconveniente: si compras los elementos por separado, puede que se te olvide un cable importante y deberás volver a la tienda, lo que puede acabar con la paciencia y el tiempo de más de uno.

Resumen de todas las clavijas

1. Se puede conectar el aparato digital dolby a la **clavija de salida**. Es la que sirve de soporte al sistema de tono envolvente AC-3 de Dolby. El AC-3 se basa en cinco canales de frecuencia separados para los canales frontales y de efectos, así como en un sexto canal para el subwoofer.

2. Si la pantalla del PC es demasiado pequeña, se puede conectar una televisión en la **clavija de salida de TV**. Normalmete un kit se vende con un cable de salida para TV

3 y 5. La tarjeta decodificadora MPEG se conecta a la tarjeta gráfica mediante un cable puente VGA corto. Con esta **conexión VGA**, también se pueden enviar señales de vídeo de la tarjeta gráfica al decodificador.

4. Se puede conectar la pantalla del PC en la **clavija de salida del monitor** con el cable del monitor VGA. Con este cable se envían todas las señales de vídeo de la pantalla.

Tarjeta de gráficos

- La tarjeta gráfica transforma la información gráfica digital en archivos analógicos y los envía al monitor, ya que éste sólo puede reconocer información analógica.

Texto: Ulrike Goreßen. Ilustraciones: Horst Kolodziejzyk

Una calidad gráfica de primera clase y el mejor sonido hacen del DVD el medio del futuro. Si quieres saber cuál se adapta mejor a tus necesidades, te aconsejamos que lees atentamente estas páginas.

Lo mejor del DVD

Espectacular: DVD permite unas imágenes y un sonido de primera.

A prueba: 3 DVD-Kits y 2 unidades

- Guillemot Maxi DVD Theater 5x
- Creative Labs Encore 6x Dxr2
- Philips PCA424DK
- Pioneer DVD A03S (Unidad)
- Hitachi GD-2500BX (Unidad)

Diccionario

Aquí encontrarás la explicación de los términos técnicos más importantes que suelen aparecer en relación con unidades y kits de DVD.

1 Double Layer

Double Layer o también DL, significa 'doble cara'. Los datos se graban en dos capas superpuestas sobre la placa de aluminio del DVD. La capa superior se vuelve transparente, para que el láser de la unidad o del reproductor DVD pueda leer también los archivos que están debajo.

Mediante este método para ahorrar espacio, cada cara del DVD puede almacenar archivos de hasta 8,5 GB. Si el DVD sólo tiene una capa, es un Single Layer (SL).

2 MPEG-2

MPEG son las siglas de Motion Picture Experts Group. Esta abreviatura corresponde a un estándar para la codificación de información audiovisual, como vídeos, en un formato digital comprimido (empaquetado).

MPEG-2 es, por el momento, el estándar de compresión más extendido y el que más capacidad de almacenamiento tiene. Sólo se guardan las modificaciones que se hacen de una imagen a otra. Si, por ejemplo, el héroe corre a través de una habitación, la disposición de los muebles sigue siendo la misma. Por ello, la información gráfica de los muebles y ►



¡A Steven Spielberg le ha salido competencia! Dentro de poco, tú mismo podrás decidir lo que pasará en tu película favorita, desde qué ángulo quieres observar la acción y en qué idioma hablará Wesley Snipes en *Blade* a sus colegas vampiros antes de conducirlos al definitivo final. Todo ello con imágenes nítidas sin temblores y sonido envolvente. ¿Una utopía? ¡No, es el innovador DVD (Digital Versatile Disk)!

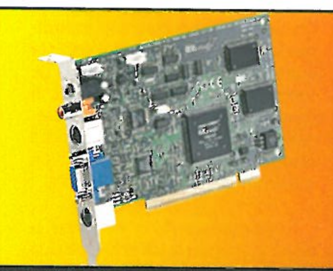
¿Qué discos lee una unidad DVD?

Las unidades DVD de la nueva generación son compatibles con formatos anteriores: además de DVD-ROM, DVD-Vídeo (conocido simplemente como DVD) y DVD-R (discos DVD que se graban una sola vez), pueden leer todo tipo de CD (dentro de esta categoría, CD-ROM, VideoCD, CD de audio y CDR.

¿Por qué es mucho mejor un DVD que un CD de vídeo?

Las posibilidades técnicas del DVD son, sin duda, diversas. Éstas son las diferencias más importantes entre DVD y CD-ROM:

- En un CD caben 650 MB de información como máximo, lo que corresponde a la duración de una película de un máximo de 74 minutos. Muchas veces se cortan las películas al llegar a esta duración. Sólo en las de una duración superior (como *Bailando con lobos)* se completan totalmente dos CDs. Por el contrario, en un DVD caben entre 4,7 y 17 GB de información.
- No sólo se pueden leer las dos caras de un DVD; también se leen dos capas en ambas caras. A esto se le ha dado el nombre de Double Layer. 1
- Un DVD tiene una capacidad para 8 horas de película. Las empresas emplean esta capacidad adicional para incorporar sonidos digitales y mejorar la calidad de imagen.
- Al utilizar el estándar de vídeo MPEG-2 2, el vídeo DVD ofrece una resolución de 720 x 576 pixels. Es decir, las imágenes aparecen muy nítidas, incluso en el modo a pantalla completa.
- El sonido se registra por regla general en un formato de sonido 3D, como el Dolby Digital Surround 3 o MPEG-2 Audio. De esta forma te encontrarás prácticamente envuelto por el sonido.
- Podrás ver las películas DVD hasta en ocho idiomas distintos. Además dispondrás de hasta 32 subtítulos diferentes.
- Las películas en DVD se dividen en distintas escenas, de forma que puedes volver a tu escena preferida sin tener que estar rebobinando o adelantando continuamente.
- De momento existen aproximadamente 300 películas en DVD. Además de algunos títulos antiguos, ca-



La tarjeta MPEG posibilita una total nitidez en el modo de imagen completa.



Las unidades DVD de tercera generación leen todos los formatos de CD.

da vez salen más películas de cine en DVD al mismo tiempo que en vídeo.

Además, cada vez hay más juegos en DVD. Sin embargo, todavía no se han realizado nuevos productos específicamente para este entorno.

En la caja de abajo, llamada *Nuevos títulos en DVD*, verás un surtido actual de juegos y películas en DVD.

- Además de la película en sí, en el DVD se suele grabar la banda sonora, entrevistas y el *Making off*... (un reportaje sobre cómo se hizo la película).
- A finales de este año, como muy tarde, será aun más emocionante: llegarán las primeras películas en formato DVD que te ofrecerán la posibilidad de elegir entre distintas perspectivas de la misma escena. Además, los espectadores podrán determinar el desarrollo de la acción, algo que es habitual en los juegos.

¿Qué es preferible, un reproductor DVD, un kit DVD (unidad y tarjeta decodificadora) o una unidad DVD?

Los reproductores de DVD más básicos cuestan como mínimo 25.000 pts. Para poder disfrutar plenamente de una mayor calidad de imágenes, necesitarás un aparato de televisión de calidad, mejor si soporta el formato 16:9. ④

Que te decidas por un *Kit DVD* ⑤ o por una unidad depende de lo que quieras hacer y de la potencia del procesador de tu PC:

- **La calidad:** Si buscas ante todo la mejor calidad de imagen en películas DVD, deberías comprarte un kit DVD con una tarjeta decodificadora.
- **El cinéfilo:** Si tienes un PC con un procesador Pentium-II (333 MHz o más) puedes utilizar, en vez de la tarjeta MPEG-2, un decodificador de software. Lo mejor es insertar una tarjeta, porque tiene una salida de TV. De esta forma podrás ver películas o jugar en la tele.
- **Sed de conocimientos:** Si lo que quieres es utilizar DVDs con mucha información como herramientas de consulta o diccionarios, una unidad DVD será suficiente.

¿Se pueden copiar los DVDs?

En principio, sí. Los DVDs tienen la ventaja frente a las cintas de vídeo de que la calidad se mantiene exactamente igual en la copia. Pero los fabricantes utilizan cada vez más sistemas de seguridad contra copias.

El más conocido es el **CSS (Content Scrambling System).** El CSS cifra los datos, y el decodificador (una tarjeta o un software) debe descifrarlos. No se puede copiar la película en el disco duro ni realizar capturas de pantallas. El seguro anticopia analógico **Macrovision** es distinto. Se utiliza desde hace tiempo con buenos resultados en las cintas de VHS. En el DVD se graban otros datos además de los propios de la película. Al poner en marcha un reproductor o una unidad de DVD no pasa nada, pero si se copia la película en una cinta de vídeo, unos brillos te impedirán disfrutar de las imágenes.

INFO

¡Atención, códigos regionales!

A muchos reproductores y títulos DVD se les adjudica un código regional ⑥ en su fabricación. Solamente si la unidad y el título tienen el mismo código, podrás utilizar el producto. Con ello, la industria del cine quiere evitar que sus películas lleguen al mercado antes del estreno oficial.

Estos son los códigos regionales:
El 1 es para EE UU.
El 2, para Europa, Japón, Sudáfrica y Oriente Medio.
El 3, para Asia del Sur.
El 4, para Australia.
El 5, para América Central y Sudamérica.
El 6, para China.

Si lo que quieres es ver las nuevas películas norteamericanas antes de su lanzamiento en España, al comprar una unidad o un kit DVD ten en cuenta lo siguiente:

- Hay aparatos sin código regional.
- En la mayoría de los reproductores DVD se puede cambiar el código como máximo cinco veces. A continuación, se almacena en la memoria EPROM ⑦.

Pero también se han realizado pequeños programas con herramientas, como por ejemplo, Remote Selector, que sortean esta función, evitando que los chips del reproductor puedan contar hasta cinco. De esta forma se puede ver cualquier película o utilizar cualquier juego, independientemente de cuál sea su código. Por otro lado, esta herramienta puede modificar el Firmware ⑧ original de la unidad. Así se modifica el aparato y la garantía del fabricante desaparece.

- Algunas unidades, como el Pioneer DVD A03S, tienen un Jumper ⑨ extra en la parte de atrás para la instalación del código regional. Si se mantiene en su posición inicial, se podrá cambiar el código tantas veces como se desee.

las paredes tienen que digitalizarse una sola vez. El MPEG-2 también incrementa la calidad del audio. Se basa en procesar varios canales de tono distinto, como el Dolby Digital Surround (ver punto 3).

③ Dolby Digital Surround

La compañía Dolby ha desarrollado este sistema digital de sonido surround (envolvente), al que también se le llama AC-3.

Se transmiten hasta cinco canales de tono, más un canal de tonos graves. Este último abastece al subwoofer con efectos de tono graves. Los otros cinco canales son responsables de la dirección del sonido delante izquierda, delante derecha, medio, detrás izquierda y detrás derecha. Si conectas cinco satélites y un subwoofer, te encontrarás literalmente sumergido en medio del sonido.

④ Formato 16:9

Este formato también lleva el nombre de "formato de pantalla grande" o "de cine". Una televisión con el formato 16:9 es aproximadamente un 30% más ancha que un aparato de televisión normal, que posee un formato 4:3. Así se pueden ver películas en el típico formato de cine sin bandas (letterbox) o cortes.

⑤ Kit-DVD

Un kit es un paquete completo. Un kit DVD contiene una unidad DVD y una tarjeta decodificadora. La tarjeta decodificadora permite leer (decodificar) los archivos de la película en el DVD y descarga de trabajo al procesador del PC. Los kits actuales se venden con una tarjeta MPEG-2.

⑥ Códigos regionales

Los códigos regionales o nacionales son un invento de la industria cinematográfica norteamericana. La mayoría de los títulos DVD y muchos aparatos reproductores se clasifican mediante un código de una región del mundo determinada.

Los EE UU tienen el código 1, y Europa, el 2. Una película sólo se puede proyectar si el reproductor y el DVD tienen el mismo código. Así se evita que aquí se muestren los DVDs norteamericanos antes de que se estrene la película en España.

⑦ EPROM

Es un chip de memoria que se puede reescribir y que se utiliza como una especie de identificador para el hardware. En él se encuentra información básica, como el Firmware (ver punto 8).

⑧ Firmware

El Firmware contiene toda la información de un aparato (como la velocidad de lectura de CDs y DVDs) y la disponibilidad de un código regional. Esta información sigue allí después de apagar el PC, porque se encuentra en la EPROM.

⑨ Jumper

Los jumper (puentes) son unas clavijas de plástico que se encuentran en el reverso de las unidades de DVD o de CD-ROM. Si se conectan dos unidades a un interfaz IDE, el jumper determina qué unidad debe trabajar como maestro (Master) y cuál como esclavo (Slave).

Nuevos títulos DVD

En España ya existen más de 150 títulos de películas en DVD. También van apareciendo en el mercado juegos y enciclopedias. Aquí tienes un surtido de títulos que ya están en el mercado o que llegarán en breve.

Títulos de juegos










Por fin han llegado los primeros juegos en DVD; la mayoría son títulos antiguos en soporte DVD, que se regalan con una unidad o kit DVD. No se diferencian en nada de la versión normal en CD-ROM.

Hasta que aparezcan juegos que exploten todas las posibilidades técnicas y cualitativas del DVD, tendrán que pasar todavía algunos meses.

Infotainment

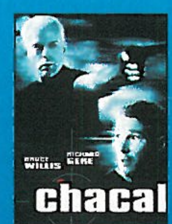


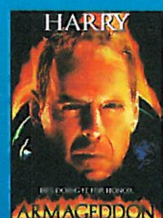


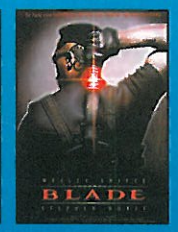
Herramientas de consulta como la enciclopedia *MS Encarta* o el *Student's Dictionary* suelen venir con las unidades DVD. Como en el caso de los juegos de arriba, también pueden utilizarse en cualquier PC con tarjetas MPEG o software decodificadores.

Largometrajes

También los tienes en DVD: 'Armageddon' y 'Chacal'. Para primavera o verano se espera la llegada al mercado de otros títulos, entre otros: 'James Bond : el mañana nunca muere', 'Dragonheart', 'Blues Brothers 2000', '12 monos', 'La máscara del Zorro', 'Apollo 13', 'Arma Letal 4', 'Godzilla' y 'Blade'. Para más información: *www.dvdexpress.com*





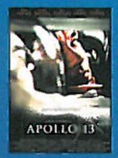













El más completo

Guillemot Maxi DVD Theater 5x



El DVD-Kit Maxi DVD Theater 5x de Guillemot está preparado para su instalación.

Guillemot reúne dos productos con muy buenos resultados en un kit: la unidad SD-M1202 de Toshiba y la tarjeta MPEG-2 Real Magic Hollywood 2.

Equipo: el Kit Maxi DVD Theater 5x incluye cables de bus, de audio, de vídeo y cables de conexión a televisión. Incluye un software reproductor de DVD y el título DVD *El desafío del Universo*. La tarjeta, además de tener una clavija de salida para TV y salida de estéreo, trae también una clavija de conexión para sistemas de sonido que soportan el estándar 3D AC-3 de Dolby. Con esto se disfruta del sonido envolvente en los DVDs.

Instalación: el manual es claro y proporciona mucha información. La cantidad de gráficos resultan muy ilustrativos a la hora de instalar la unidad DVD o la tarjeta decodificadora. Los drivers y utilidades son completos y sencillos de utilizar.

Calidad: resumiendo, el kit de Guillemot cumple con lo que promete. Los DVDs se leen a 5X. Los CDs que no sean grabables o regrabables se pueden acceder a una velocidad de hasta 32X.

Resumen: Guillemot ofrece su distinguido y perfectamente equipado kit, que también funciona bien con CDs a un precio razonable.



Maxi DVD Theater 5x
Kit DVD (reproductor + tarj. decodificadora)
42.990 pts. aprox. | Fabricante: Guillemot
www.guillemot.com



Equipo superior y resultados inmejorables hacen de este kit DVD una buenísima elección.

Velocidad sin límite

Creative Labs Encore 6x Dxr

Convincente por los cuatro costados: kit DVD-Kit Encore 6x Dxr, de Creative Labs.

El kit de instalación de Creative Labs con la unidad de Matsushita es un paquete especialmente atractivo y convincente.

Equipo: el kit suministra el cable de datos (bus), cable de conexión a TV, cable VGA-VGA y cables de sonido. Incluye además el Creative PC-DVD Player, que nos permite aprovechar todas las características de los DVD, tales como el idioma o los subtítulos.

Instalación: gracias a un manual detallado con gráficos explicativos, los novatos podrán instalar fácilmente la unidad, la tarjeta decodificadora y los controladores.

Calidad: la unidad proporciona una velocidad 6X mayor al leer los DVDs. Únicamente se puede alcanzar la velocidad de 32X con CDs que no sean regrabables (CD-RWs).

Lo mejor del kit: la unidad de Matsushita no tiene código regional, pero controla el código regional en la tarjeta decodificadora Dxr3; es decir, después de cambiar cinco veces el código, se acabará almacenando en la EPROM de la tarjeta.

Resumen: el kit DVD de Creative Labs destaca por su mejor calidad de imagen, una velocidad superior con los DVDs y un sonido envolvente.



Encore 6x Dxr
Kit DVD (reproductor + tarj. decodificadora)
33.900 pts. aprox. | Fabricante: Creative Labs
www.cle.creaf.com



Un kit DVD estupendo para aquéllos que quieran la mejor calidad y mucha velocidad.

Precio gigante

Philips PCA424DK

Algo caro: el DVD-Kit PCA424DK, de Philips.

El PCA424DK de Philips es el kit de instalación DVD más actual del test, pero también el más caro con diferencia.

Equipo: no deja ningún deseo sin cumplir. Incluye todos los cables necesarios (cables de audio, de datos, de TV y de vídeo). Junto al CD-ROM con los drivers, encontrarás también los juegos *Zork Grand Inquisitor* y *Spycraft* en DVD.

La unidad nos ofrece algunas facilidades de uso, tales como el regulador de volumen y la clavija para los auriculares en el frontal de la unidad. La tarjeta decodificadora MPEG-2 puede conectarse a la TV y al vídeo, y reproducir sonido estéreo y digital.

Instalación: junto a un detallado manual en varios idiomas, es muy útil la introducción para la instalación rápida, que está claramente estructurada. Hasta un perfecto novato con el PC podría montarlo e instalarlo en muy poco tiempo.

Calidad: el PCA424DK proporciona con una velocidad de 4X (leyendo DVDs) y 24X con CDs, una rapidez menor que muchos competidores, pero que al menos se mantiene de forma continua. El kit de Philips también tiene algunas dificultades con CD-RWs.

Resumen: el PCA424DK se podría poner a la altura del kit Guillemot en cuanto al resultado y al equipo, pero no en cuanto al precio.



PCA424DK
Kit DVD (reproductor + tarj. decodificadora)
54.900 pts. aprox. | Fabricante: Philips
www.philips.com



Un kit distinguido, de buen resultado y con muchos extras, pero demasiado caro.

Especialista en DVD

Pioneer DVD A03S



Sólo bueno para leer DVDs: unidad DVD A03S de Pioneer.

Pioneer presenta la unidad DVD A03S, que puede leer DVDs a séxtuple velocidad.

Equipo: esta unidad viene con disquete para el driver, cable de audio y la película *Blade Runner*, así como un diccionario de inglés en DVD. En el frontal encontramos una clavija para conectar los auriculares, el regulador de volumen y, en vez de una bandeja, una ranura por la que se introducen los DVDs o CDs.

Excepción: el RPC-Jumper (Regional Protection Code) de la parte de atrás del aparato. Si se queda en su posición original, la unidad actúa como si no tuviera ningún código regional. Pero si se extrae el Jumper, la unidad almacena definitivamente el código en su EPROM después de haber realizado cinco cambios de código.

Instalación: aunque el manual sea poco explícito, el montaje y la instalación del software no presentan ningún problema.

Calidad: la unidad sólo logra alcanzar la velocidad indicada con los DVDs. En el caso de usar CDs, ya sean de audio o de vídeo, se leen bastante más despacio de las 32X señaladas, situación que se agrava si el CD está rayado.

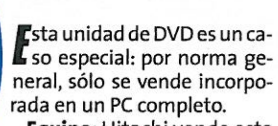
Resumen: el DVD A03S es ideal para los fans de DVD de todo el mundo, pero deberían disponer además de una buena unidad de CD-ROM.



DVD A03S
Unidad de DVD
26.900 pts. aprox. | Fabricante: Pioneer
www.pioneer-ent.com

8

Unidad rápida, que lee películas con código regional gracias a un Jumper especial.



El mejor acceso a datos: GD-2500BX de Hitachi lee DVDs con velocidad séxtuple.

El precio justo

Hitachi GD-2500BX

Esta unidad de DVD es un caso especial: por norma general, sólo se vende incorporada en un PC completo.

Equipo: Hitachi vende esta unidad normalmente sólo a comerciantes y fabricantes de PC, y estos mismos configuran sus ordenadores. Por esta razón, el fabricante sólo incluye el driver y el cable de audio.

La unidad no incluye muchos controles, sólo una clavija para auriculares y el control de volumen en el frontal de la unidad.

Instalación: el montaje resulta fácil incluso sin el manual. El software del driver tampoco presenta ningún problema.

Calidad: la unidad es muy buena. Lee los DVDs con una velocidad de 6X, y con CDs llega a 24X.

Resumen: esta económica unidad ofrece un acceso muy rápido a los archivos. Para ver películas DVD es indispensable tener una tarjeta decodificadora MPEG. Sin embargo, es difícil encontrarla en tiendas, a no ser como parte de la configuración de un equipo completo.

GD-2500BX
Unidad de DVD
15.800 pts. aprox. | Fabricante: Hitachi
www.hitachi-eu.com
Unidad de alta calidad, que normalmente sólo se vende como parte de un PC completo.



Los cables de conexión

Se necesitan varios cables para que la unidad de DVD y la tarjeta decodificadora MPEG puedan funcionar sin problemas. Aquí puedes ver qué función tiene cada cable.



Cable de audio
Este cable une el DVD con la tarjeta de sonido o la tarjeta MPEG con el reproductor. Es uno de los complementos básicos.



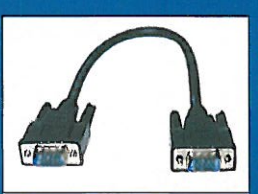
Cable de audio con 2 clavijas
Este cable de audio especial suele venir con el kit DVD. Con él puedes unir la unidad DVD al chip de sonido digital de la tarjeta decodificadora.



Cable de datos
Conecta la unidad de DVD con la tarjeta de sonido o la tarjeta MPEG con el reproductor. Es también un complemento imprescindible.



Cable de conexión para vídeo o televisión
Los kits más completos suelen incluir este cable. Con él se pueden conectar la televisión, el vídeo (S)-VHS y la cámara (S)-VHS.



Cable VGA-VGA
Con él se une la tarjeta MPEG con la tarjeta gráfica. Si en tu equipo tienes instalada además una tarjeta aceleradora 3D, entonces se une la tarjeta MPEG con la 3D.



Cable de vídeo compuesto
Con este cable se puede conectar una televisión o vídeo S-VHS, en lugar del monitor del PC, a la clavija de salida para vídeo de la tarjeta decodificadora MPEG.

INFO
Así hemos evaluado

Los kits DVD deben cumplir otros criterios adicionales a las unidades.
En todos los aparatos se evaluó:

● **Comprensibilidad de los manuales:** Las indicaciones de montaje e instalación deberían de entenderse fácilmente. Se dieron puntos extras si se mostraban gráficos claros para ilustrar los pasos del montaje.

También es muy importante la descripción correcta de la posición de los jumpers para definir la configuración maestro/esclavo de la unidad.

Para los kits tuvimos en cuenta que, ya que además se debe montar y conectar una tarjeta decodificadora a la unidad, este manual debería ser muy explícito.

● **Equipo:** en el equipo básico se incluyen driver, cable de audio y y tornillos. Se dieron puntos extras por aspectos que mejoran el confort de uso,como una clavija en el frontal para conectar los auriculares, el regulador de volumen o el botón de reproducción para los CDs de audio.
Para los kits: la tarjeta debería disponer de todos los cables necesarios, es decir: cable para la tarjeta gráfica, cable de conexión para la tarjeta de sonido y salidas para TV, vídeo y sonido digital. Se dieron puntos extra por los juegos, programas reproductores de DVD o películas.

● **Potencia:** con el programa *Benchmark DVD-Tach 98* se comprobó si las unidades alcanzaban realmente las velocidades máximas indicadas por el fabricante. Con *CD-Tach* se midió la velocidad con CDs.

● **Calidad de imagen:** La calidad de imagen depende principalmente del chip de la tarjeta MPEG. Las películas deberían verse sin temblores de imagen, con mucha nitidez y tener un sonido insuperable.

Resumen de todos los kits y las unidades DVD

Producto Fabricante	Maxi DVD Theater 5x Guillemot	Encore 6x Dxr3 Creative Labs	PCA424DK Philips	DVD A03S Pioneer	GD-2500BX Hitachi
Distribuidor	Guillemot	Creative Labs	Philips Ibérica	KM	Otelcom
Teléfono	(93) 544 15 00	(91)662 51 16	(902) 113384	(91) 543 85 88	(902) 366 663
Equipamiento					
Tipo de producto	kit de montaje	kit de montaje	kit de montaje	Unidad	Unidad
Compatibilidad	todos formatos DVD+CD	todos formatos DVD+CD	todos formatos DVD+CD	todos formatos DVD+CD	todos formatos DVD+CD
Velocidad máxima	5x (DVD), 32x (CD)	6x (DVD), 32x (CD)	4x (DVD), 24x (CD)	6x (DVD), 32x (CD)	6x (DVD), 24x (CD)
Regulación del código regional	posible, después del quinto cambio se almacena en la tarjeta MPEG.	La unidad registra el código en la tarjeta	Posible después del quinto cambio se almacén en la tarjeta MPEG	Se puede ajustar con el Jumper; sin código o ajustarlo a la 5ª vez	Esta unidad no tiene código regional
Equipo de software	Driver, 'El desafío del Universo'	Driver, reproductor DVD, 2 juegos DVD	Driver, 2 juegos DVD, salvapantallas 'Star Trek'	Driver, 1 juego DVD, 1 diccionario	Driver
Comprensibilidad del manual	muy bueno y explícito	muy bueno, muy explícito y con gráficos	muy bueno, muy explícito y con gráficos	mediocre, falta información	no hay: el reproductor no se vende solo
Evaluación					
Precio (aprox.)	42.990 ptas.	33.900 ptas.	54.900 ptas.	26.900 ptas.	15.800 ptas.
Nota	10	10	8	8	7

Operación Fur

No es un ser vivo, ni un robot, ni un peluche... Entonces, ¿quiénes son los Furbys? ¿De dónde vienen? Adéntrate con nosotros en esta particular autopsia y descubrirás lo que esconden estos maravillosos 'monstruitos'.



Con el cambio de estación, los Furbys pueden mudar su piel. Desmóntala y cámbiala de color.



Práctico: un esqueleto de plástico protege los sensores y la electrónica del Furby.

Los órganos más importantes



Los ojos
Por encima de los ojos está situado un sensor de luz y un emisor/receptor de infrarrojos. De este modo, el Furby puede detectar la luz y los movimientos e intercambiar señales con otros Furbys.

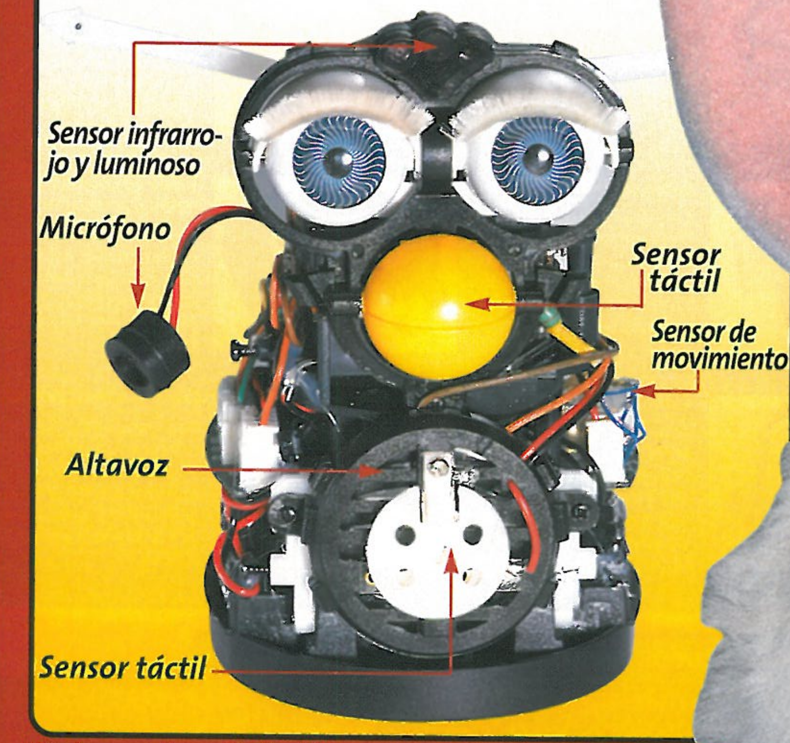


El corazón
Un solo motor se encarga de todos los movimientos del Furby. Gracias a un complicado sistema de engranajes, Las orejas, los ojos y la boca se pueden mover de manera independiente: ¡una obra maestra de la técnica!



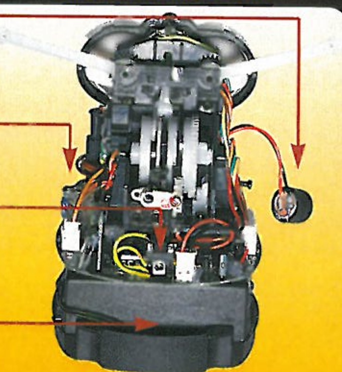
Piel, orejas y voz
Existen tres sensores táctiles (foto) que se accionan mediante contacto. Por debajo se encuentra el altavoz para todos los sonidos. El micrófono está situado al lado.

Vista anterior del esqueleto del Furby



Visto de cerca, este montón de cables y motorcitos se descubre como un sofisticado entramado de sensores y engranajes que le permiten al Furby reaccionar ante el mundo que le rodea. Aquí puedes ver los diferentes elementos técnicos.

Vista trasera



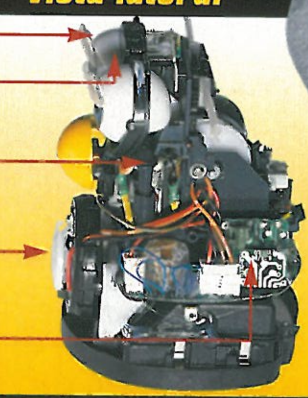
Micrófono
El Furby dispone de una gran variedad de reacciones ante los ruidos en su entorno.

Sensor de bola
Con él se pueden percibir vibraciones.

Sensor táctil
Si le acaricias la espalda, el Furby empieza a ronronear.

Inclinador
Para enfatizar los gestos, el Furby se inclina ligeramente hacia delante.

Vista lateral



Sensor infrarrojo
Permite la comunicación de los Furbys entre ellos.

Sensor luminoso
Sirve para diferenciar claro y oscuro.

Motor
La fuente para todos los movimientos del Furby.

Sensor táctil
Este sensor trasmite los contactos en la barriga.

Tres platinos
Ahí está situado el cerebro del Furby, su procesador.

by

SCREENFUN ¡SORTEO!

Ya hay más de 14 millones de estas criaturas sueltas por el mundo. ¿Te gustaría hacer feliz a uno de ellos? SCREENFUN sortea tres furbys y uno de ellos puede ser para ti si nos mandas una postal a SCREENFUN Apdo. de Correos 51.323 28080 Madrid (Ref.Furbys) ¡Ah-mey/koh-koh!

"Furbish"

Habla sin cesar, pero nadie entiende lo que dice. *Furbish* es un lenguaje artificial desarrollado por el inventor de Furby, Dave Hampton. Aquí tienes la traducción de los términos más importantes. ¡Escúchale con atención!

ah-mey = mimar
El Furby es capaz de exigir: "Ah-mey/koh koh" ("Mímame un poquito más").

buh = no
Cuando tocas sus ojos, el Furby dice: "Hey/kah/buh/ey-ey/uh-nei" ("No te veo").

duh-ay = diversión
Cuando algo le gusta mucho, dice: "Dah/duh-ay/wah" ("Qué divertido").

ey-ey = mira
Cuando se enciende la luz: "Hey/kah/ey-ey/uh-nei" ("Te veo").

ey-loh = luz
Una alternativa para cuando hay luz: "Dah/ey-loh/uh-tei" ("Gran luz arriba, buenos días").

ey-tey = hambre, comer
A mediodía, dice: "Kah/ey-tey" ("Tengo hambre").

kuu-doh = salud
Cuando le duele la barriga, suelta la frase: "Kah/buh/kuu-doh" ("Estoy malito").

li-kuu = ruido
Para ruidos fuertes: "Dah/li-kuu/wah" ("Qué ruido").

mey-mey = amor
Si el Furby te quiere de verdad, dice: "Kah/mey-mey/uh-nei" ("Te quiero").

mey-tey = beso
Así te pide un beso: "Mey-tey/kah" ("Bésame").

mah-bah = buenas noches
Por la noche: "Dah/ey-loh/mah-bah" ("El sol se ha ido, así que: buenas noches").

nih-tei = cosquillas
Cuando se aburre: "Nih-tei/kah" ("Hazme cosquillas").

nuh-luh = feliz, contento
Al encontrarse con otros Furbys, se puede oír con frecuencia: "Kah/mih-mih/nuh-luh/wah" ("Estoy muy contento").

uh-tei = alto
Cuando quiere que le cojas en brazos, te pedirá: "Kah/uh-tei" ("Cógeme aúpa").

wey-loh = dormir
Si le despiertas pero él sigue con sueño, te dirá: "Yawn/kah/wey-loh/koh-koh" ("Quiero dormir un ratito más").

wi-tieh = cantar
También te puede pedir: "Wi-tieh/kah/wey-loh" ("Por favor, cántame una nana").

Originarios de Estados Unidos, los Furbys quisieron hace algún tiempo conocer mundo: dejaron su tierra natal y cruzaron el charco para emprender la conquista de los corazones españoles.

Los Furbys están disponibles en diferentes versiones: seis colores de piel, cuatro colores de ojos y seis voces, con un precio de 6.995 pesetas. Con 23 nombres disponibles, los Furbys nos sorprenden con su variada gama de acciones y reacciones. Pero, ¿qué hay detrás? O, mejor dicho, ¿qué hay dentro de los graciosos animalitos de ojos saltones? ¡La operación Furby lo ha desvelado! **64 KB de memoria, un procesador, un motor, 8 sensores y un sinfín de alambres, platinos, engranajes y plástico.** Con todo esto, un Furby es capaz de simular una enorme vitalidad: alimentado por cuatro pilas, habla y se mueve durante nada menos que 28 horas. Al cambiarle las pilas, la memoria, sin embargo, se conservará: un Furby nunca olvida un truco una vez aprendido.

En realidad, no es que *aprenda*, sino que el procesador activa las facultades anteriormente programadas. Hasta que se haga *adulto*, el Furby pasará por cuatro fases de desarrollo y cada tres horas de funcionamiento se activarán nuevas palabras. **Al contrario que los Tamagotchis, los Furbys no *mueren*.** Si les falta comida, simplemente enferman. Para alimentarles sólo tienes que meterle un dedo en la boca, ya que ahí se encuentra uno de los sensores dáctiles. Si durante cinco minutos no se activa ningún sensor o no hay ninguna fuente de luz, el Furby se duerme y ahorra energía. Su sueño sólo se interrumpe mediante contacto externo ¡No temas!, nunca se despertará por sí solo en medio de la noche para montarte un escándalo y fastidiarte el sueño. **Los Furbys también pueden entrar en contacto entre sí. Gracias a unos diodos de infrarrojos, situados por encima de los ojos, se comunican de la misma forma en que lo hace un mando a distancia con el televisor.** Curiosamente, la frecuencia de la mayoría de los mandos a distancia es la misma que la de los Furbys, y no es del todo descabellado, tratar de comunicarse con él a través del mando. A pesar de todas las sofisticaciones, el Furby está muy limitado para la comunicación con su entorno: diferencia claro-oscuro, sonidos fuertes y suaves, reacciona al contacto y a los movimientos... Aunque tampoco es moco de pavo, tratándose al fin y al cabo, de un juguete interactivo: "¡Dah/duh-ay/wah!".

La web oficial de los Furbys es: www.game.com/furby/index.htm. *En breve tendremos también una web en español.*

Texto: Christian Müller · Fotos: Michael Kayser (12)

La lista de

Toda la tecnología al s

Pequeño gran escáner

HP ScanJet 3200: excelente relación calidad-precio en un escáner de gama baja.



Con una resolución gráfica de 600 dpi, el pequeño de Hewlett-Packard es uno de los grandes en el mercado de escáneres para principiantes.

Hewlett-Packard comercializa el útil *HP ScanJet 3200*, un escáner de DIN-A4 para usuarios, pero que cubre todas las necesidades de un profesional.

Presentación: este escáner de 600 dpi se distribuye con una fuente de alimentación y un cable paralelo. El CD adjunto contiene los drivers y el software del escáner *HP PrecisionScan LT*, así como una versión reducida del software reconocedor de textos *Omnipage* de Caere y el programa de tratamiento de gráficos *Adobe PhotoDeluxe Image Editor*.

Manejo: HP se ha esforzado en simplificar el empleo de este aparato para aquéllos que se inician en el *arte* de escanear.

El usuario aprenderá el procedimiento en cuatro pasos. Gracias a la *Tecnología inteligente HP Scanning*, el resultado del escáner aparece directamente en la aplicación escogida como *Word* o *Powerpoint*.

Velocidad: *HP ScanJet 3200* no destaca precisamente por su rapidez. Una página de texto tarda dos minutos en ser escaneada, e incluso, un dibujo en color del tamaño DIN-A4 a una resolución de 300 dpi tarda unos 3,5 minutos. Los dibujos en blanco y negro también tardan algo más de 2 minutos.

Calidad: siguiendo a rajatabla la máxima "sin prisa, pero sin pausa", la lentitud se compensa con una calidad incomparable. El color es muy nítido y casi como el original: la imagen apenas se ve pixelada. En definitiva: supera las expectativas de la gama a la que pertenece.

Resumen: *HP ScanJet 3200* ofrece, por un precio bajo, un empleo sencillo y la mejor calidad.

HP ScanJet 3200
Escaner plano para DIN-A4
19.900 aprox. | Fabricante: Hewlett-Packard
www.hewlett-packard.com
Un escáner que aúna una gran calidad con un manejo sencillo, por un buen precio.
10

ESCÁNERS DE SOBREMESA

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	12.000 aprox.	Artec Color 19.200 dpi	CD World
Clase media	24.900 aprox.	Agfa Snapscan 1212 USB	Agfa
Clase alta	42.900 aprox.	Hewlett-Packard ScanJet 5100	HP España

Puntos de venta

Abyss Computers: Cavallines, 49, 28001 Madrid, tel.: 902 11 86 84, fax: 91 552 92 97
Centromail: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 902 17 18 19
Deima Computers: Magallanes, 34, 28015 Madrid, tel.: 91 445 34 34, fax: 91 445 67 61
El Corte Inglés: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 901 122 122
Fnac: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 91 595 62 00
Herederos de Nostromo, S.L.: Albasanz, 14 bis, nave 3, tel.: 91 304 39 78, fax: 91304 32 66
Mad System Informática: pº Extremadura, 324, 28011 Madrid, tel.: 91 518 09 97, fax: 91 518 08 75
Microhouse: Cea Bermúdez, 12, 28003 Madrid, tel.: 91 535 14 32, fax: 91 535 39 00
Microsoft Action: Pº de los Melancólicos, tel.: 91 366 11 20, fax: 91 366 74 45
Xerver Computer: Sancho Dávila, 38, tel.: 91 361 30 03, fax: 91 361 38 07

PLACAS BASE

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (Pentium II)	11.000 aprox.	AGP LX ATX	AGP
Clase estándar (Pentium II)	21.600 aprox.	Asus P2B ATX-PII mit 440-BX-Chipset	Gea Servicios Informáticos
Clase alta (Pentium II)	45.600 aprox.	Supermicro P6 DBE Dual P-II BX	Supermicro

PROCESADORES

	Precio	Distribuidor
Principiante (AMD K6 3D 400)	25.500 aprox.	GH distribución
Principiante (Intel Pentium II 400MMX)	44.000 aprox.	Intel Corp. Ibérica
Clase media (Intel Pentium III 450 MMX)	83.250 aprox.	Intel Corp. Ibérica
Clase alta (Intel Pentium III 500 MMX)	110.900 aprox.	Intel Corp. Ibérica

MONITORES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
15" (0,28 tamaño punto/ 1280x1024 /SI/50-120 Hz)	40.900 aprox.	Belinea 105035	Sintronic
17" (0,26 t. punto/1280x1024)	70.000 aprox.	LG 77M	LG Electronics

TARJETAS DE SONIDO

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	3.900 aprox.	Genius Sound Master 3DX	Santa Barbara
Clase media	13.000 aprox.	Maxi Sound 64 Dynamic 3D SE	Guillemot
Clase alta	40.000 aprox.	Creative Labs Soundblaster Live	Creative Labs

TARJETAS GRÁFICAS

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (acelerador en 3D)	12.600 aprox.	Space 2000Quarz S3-Virge-GX2	Infinity System
Clase media (acelerador en 3D)	23.000 aprox.	ATI Xpert 128 Rage 128	ATI Technologies
Clase alta (acelerador en 3D)	29.190 aprox.	Fire GL 1000 Pro 3Dlabs-Permedia-P2	ABC Analog
Clase alta (acelerador en 3D)	35.000 aprox.	Monster 3D 8Mb 3DFX-Inter-Voodoo2	ABC Analog

JOYSTICKS

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Stick analógico	4.990 aprox.	Firestorm Ultrastriker	H. Nostromo, S.L.
Stick digital	5.990 aprox.	Gravis Thunderbird II	H. Nostromo, S.L.
Gamepad	10.300 aprox.	Thrustmaster F-16 FLCS	H. Nostromo, S.L.

CÁMARAS DIGITALES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	89.900 aprox.	Fuji MX5	Fujitsu España
Clase media	169.900 aprox.	Kodak DC 220	Kodak
Clase alta	219.000 aprox.	Olympus C1400XL	Olympus

Texto: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (3)

la compra

...ervicio de tus necesidades

REPRODUCTORES CD-ROM

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	18.900 aprox.	Teac CD-5325	CD World
Clase media	23.000 aprox.	Pioneer Slot in 32 x	Pioneer España
Clase alta (lee DVD)	32.000 aprox.	Freecom 32x	Santa Bárbara

REPRODUCTOR DE VÍDEO

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Mono 2 cabezales	29.900 aprox.	Samsung SV221X	Samsung
Mono 4 cabezales	47.900 aprox.	Sony SLVE-430	Sony
Hifi Stereo Dual	79.900 aprox.	JVC HR-DD858	JVC

ORDENADORES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	99.900 aprox.	PC monitor 15", AMD K6-2 350, 32 MB RAM, disco duro 4,3 GB, sonido, tarjeta gráfica SVGA S3 Trio, CD-ROM 36x	Abyss
Clase media	148.300 aprox.	PC monitor 15", Pentium II 333 Mhz, 32 MB RAM, disco duro 4,3 GB, tarjeta gráfica STrio 64 ,CD-ROM 36 x	Infinity System
Clase alta	210.000 aprox.	PC monitor 15", Pentium II 450 Mhz, 4,3 GB RAM, tarjeta gráfica SVGA chip Intel, sonido 3D, CD-ROM 40 x	Abyss

IMPRESORAS DE INYECCIÓN DE TINTA

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (300 dpi)	33.500 aprox.	Canon BJC-250	Canon España
Clase media (600 dpi)	49.500 aprox.	Epson Stylus Color 640	Epson Ibérica
Cl. alta (DIN A3, 1.440 dpi)	98.500 aprox.	HP Deskjet 1120C	HP España

REPRODUCTOR CD PORTÁTIL

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	12.900 aprox.	Aiwa XP 270	Aiwa
Clase media	19.900 aprox.	Panasonic SX 300	Panasonic
Clase alta	36.900 aprox.	Sony D-705 S	Sony

DVD ROM

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	24.900 aprox	Hitachi GD-2000BX	Hitachi Sales Ibérica
Clase media	42.000 aprox	Toshiba SD-M 1002 ATAPI	Toshiba España
Clase alta	110.250 aprox	Panasonic LF-D 101 DVD-RAM	CD World

SONY PLAYSTATION

	Precio	Distribuidor
Playstation Dual Shock	19.900 aprox.	Sony España
Control Pad Performance Dual Impact	4.390 aprox.	Sony España
Control Pad Perf. Vision + Memory Card	2.990 aprox.	Sony España
RFU Adaptor (Version 2)	3.500 aprox.	Sony España

NINTENDO 64

	Precio	Distribuidor
Nintendo 64 Mario Pak	19.900 aprox.	Nintendo
Maletín Game Multi-Case Logic 3	4.990 aprox.	Logic 3
Memory Card Datel 4 MEG (16x)	6.490 aprox.	Nintendo
Cable RF	2.990 aprox.	Nintendo

La inclinación del volante ha sido convenientemente ajustada pensando en el conductor.

¡Atención a los baches!

Volante Force-Feedback para conductores y pilotos

Interact se introduce en el grupo de los fabricantes de volantes rumble con *V4 Force Feedback*.

Presentación: el volante viene con sus correspondientes pedales, una fuente de alimentación, fijadores para la mesa y un CD para su instalación.

Instalación: el volante se conecta al puerto para juegos. La instalación se realiza rápidamente y no presenta problemas. Además, gracias a un sistema de tornillos, se puede colocar en distintas posiciones y alturas.

Calidad: el volante es estable y se adapta perfectamente a la mano. La palanca de cambio y los botones de accionamiento programables están muy bien conseguidos. Los pedales antideslizantes son muy cómodos. Un tacto duro al conducir empeora un poco la sensación de conjunto.

Resumen: *V4* es un volante estable y bien diseñado, pero para el nivel de calidad ofrecido, el precio resulta un poco excesivo.



V4 Force Feedback

Volante con Force Feedback

25.990 aprox. | Fabricante: Interact

www.interact-europe.es

Volante estable y flexible. Una pena que la conducción sea algo dura.





Intecambiable: El Gamepad X-6 33 M se puede utilizar tanto en modo analógico como digital.

Analógico y digital en uno

Gamepad compatible para el PC

Saitek pone en circulación un gamepad intercambiable, el *X6-33 M*, con función tanto analógica como digital.

Presentación: viene únicamente con un disquete, que incluye un driver y una pequeña introducción.

Instalación: la conexión del pad no presenta problemas. El usuario instala el gamecontroller de acuerdo con sus necesidades personales. Se puede utilizar como un gamepad de 4, 6 u 8 botones.

Calidad: es fácil utilizar los botones selectivamente. Con un pequeño interruptor se determina si el pad debe funcionar analógica o digitalmente. Sin embargo, para un principiante puede resultar algo confusa la existencia de tantos botones e interruptores. Los mangos son algo pequeños para unas manos grandes, pero el juego resulta muy divertido con él: el botón acelerador resulta muy práctico.

Resumen: un gamepad muy versátil con un precio aceptable.

X6-33M

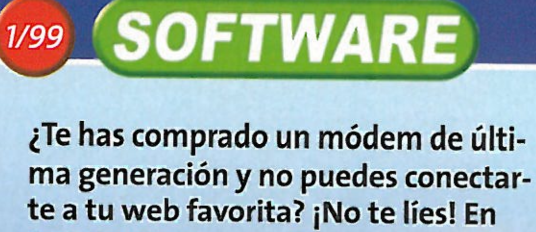
Gamepad analógico-digital

6.995 aprox | Fabricante: Saitek

www.saitek.com

Un gamepad con muchas utilidades para manos y cuentas corrientes pequeñas.





¿Te has comprado un módem de última generación y no puedes conectarte a tu web favorita? ¡No te líes! En SCREENFUN te enseñamos la mejor manera de configurar tu equipo.

Conéctate a Internet en 10 minutos

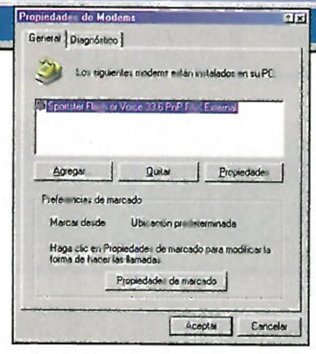
Hoy en día es fundamental tener una conexión a Internet en casa para poder conseguir los últimos trucos, demos de juegos o mantener correspondencia electrónica con otros amantes de los juegos de todo el mundo. La forma más barata de conseguirlo es mediante un buen módem y una conexión contratada con uno de los muchos proveedores de Internet de nuestro país. No obstante, el proceso de configurar la conexión se puede convertir en un obstáculo para los más novatos. Windows proporciona asistentes que te facilitan el trabajo. En SCREENFUN te explicamos cómo hacerlo, ¡y todo en 10 minutos!

1. Instalar el módem

El primer paso es conectar el módem a tu ordenador. Los módems pueden tener dos formatos: externos o internos. Los primeros se conectan a través de un cable-serie, mientras que los internos tienen forma de tarjeta (similar al de una tarjeta de vídeo o sonido, pero con conectores diferentes), que se conecta en el bus de la máquina. Si bien estos últimos son más baratos, los módems externos tienen la ventaja de disponer de indicadores luminosos que nos indican cómo está nuestra conexión en cada momento.

● El paso siguiente es encender el ordenador para que el sistema reconozca que un nuevo dispositivo se ha instalado (recuerda que, si el módem es externo, debe estar también encendido). Si el módem que has comprado cumple el estándar plug&play, entonces se reconocerá automáticamente y te pedirá que instales los drivers del módem (deben venir en la caja del mismo). Si no es así, probablemente el módem traiga un programa de instalación que le indique a Windows que tipo de módem es.

● Si quieres comprobar que verdaderamente has instalado el módem, haz doble click en el icono **Módems** del **Panel de Control** de Windows. Ahí aparecerá el modelo instalado junto con todas sus propiedades.



Para poder modificar cualquier característica de nuestro nuevo módem, deberemos acudir al Panel de control.

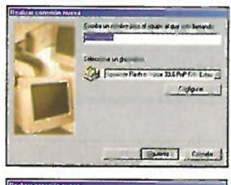
2. Creando el acceso telefónico

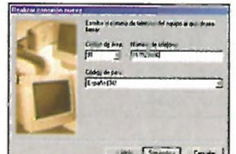
Ahora que tienes el módem configurado, es necesario generar la conexión telefónica con tu proveedor de Internet, que será el puente que te una con WWW (World Wide Web). Para ello tienes que usar el **Acceso telefónico a redes** que aparece al hacer doble click sobre el icono **Mi PC** del escritorio.

● Después haz doble click en el icono **Realizar conexión nueva.** Te aparecerá una ventana en la que tienes que indicar el nombre que le quieres dar a la conexión y el módem que vas a utilizar con ésta.

● Pulsa el botón **Siguiente** y en la pantalla te pedirán el **Código de área** (prefijo), el **Número de teléfono** (también con prefijo) y el **Código de país** (34). Al terminar de introducir los datos haz click en **Siguiente.**

● No te rindas: ya estás en la última pantalla del asistente, que te indica que se ha creado una conexión con el nombre que has indicado anteriormente. Ahora haz click en **Finalizar.**





Siguiendo las indicaciones del asistente del *Acceso telefónico a redes,* tendremos nuestra conexión lista en un santiamén.

CONSEJOS

Cómo hacer que tu módem vuele

Para poder exprimir toda la potencia de los nuevos módems de 56 K es necesario que el sistema está preparado para usar todas sus características. Aquí tienes un par de trucos para aumentar la velocidad.

—Dentro de las propiedades de *Módems del Panel de Control* aparece el botón *Propiedades.* Pulsándolo se accede a una ventana en la que se puede seleccionar la velocidad máxima. Selecciona la más alta posible.

—Además es necesario que el puerto-serie (en el caso de un módem externo) esté preparado para transmitir a esa velocidad. Para esto, accedemos al icono *Sistema del Panel de Control.* En el menú seleccionamos la pestaña *Administrador de Dispositivos.* Entonces, accedemos a las propiedades del puerto COM en el que hayamos conectado el módem y modificamos las características del puerto para indicar la misma o más velocidad que el módem.



3. Configurar la conexión

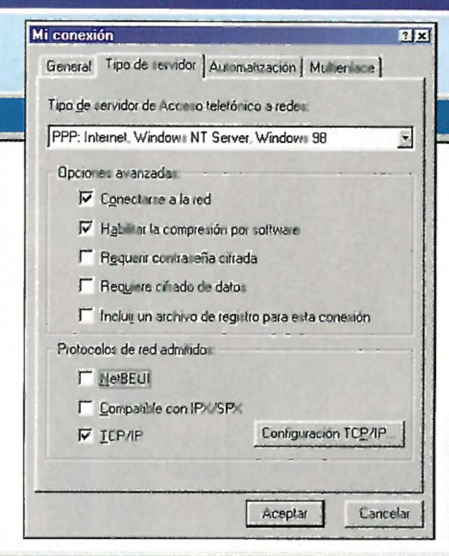
Una vez que hayas creado el acceso telefónico, es necesario configurarlo para la conexión con tu proveedor:

● Pulsa con el botón derecho en el icono del acceso telefónico que has creado. Selecciona la opción **Propiedades** del desplegable.

● Clickea en la pestaña **Tipo de Servidor.** Aparecerá un menú con las características de los protocolos de red que vas a usar con tu conexión a Internet.

● En el campo **Tipo de Servidor de Acceso Telefónico** elige PPP: Internet, Windows NT Server, Windows 98. PPP (Point to Point Protocol) es un protocolo (estándar de comunicaciones entre dos equipos) que te permitirá comunicarte con tu proveedor.

● Con mucho cuidado, en **Opciones avanzadas** selecciona los campos **Conectarse a la red** y **Habilitar la compresión por software** (esto permite mayor velocidad de transmisión). Los demás campos son opcionales y sólo debes marcarlos si tu proveedor te lo indica. Con esto ya estas a punto de poder disfrutar de Internet y de tus webs favoritas.



Seleccionando el tipo de servidor PPP, preparas tu PC para comunicarse con la Red.

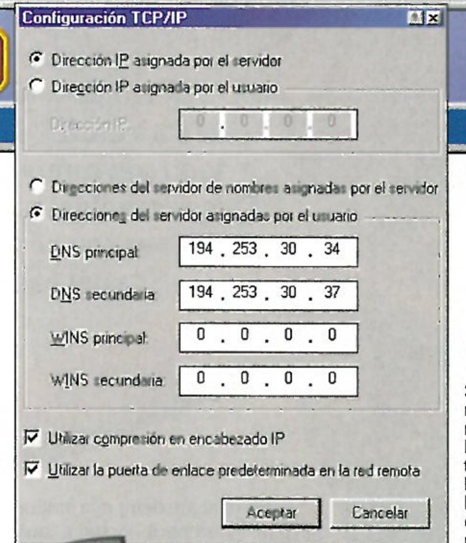
4. Seleccionar el protocolo de red

Por último, seleccionamos el protocolo de red que queremos usar. Marcamos **TCP/IP.** Estos son un conjunto de protocolos (Transport Control Protocol/Internet Protocol) en los que se basa el funcionamiento de Internet.

● Para poder usar este protocolo es necesario tener un nombre (dirección IP) con el cual nos identificamos en la red. Es necesario indicar al protocolo la manera de obtener esta dirección.

● Hacemos click en el botón **Configuración TCP/IP.** Se nos presenta el menú de la imagen. Seleccionamos la opción **Dirección IP** asignada por el servidor, que hace que sea nuestro proveedor el que nos facilite la dirección IP que utilizaremos en la conexión.

● Después, escribimos las direcciones de los servidores DNS (protocolo que permite traducir los nombres de máquinas, por ejemplo www.microsoft.com, en direcciones IP). Estas direcciones nos las suministra nuestro proveedor de Internet cuando contratamos el servicio.



Si no indicamos las direcciones DNS, nuestro PC no sabrá traducir los nombres en direcciones IP.

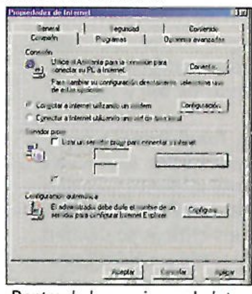
5. Preparar el navegador

Ya sólo te falta configurar tu browser (programa para ver páginas web, navegador) favorito. Windows 98 instala Internet Explorer 4.0 cuando se copia el sistema operativo, pero existen otros navegadores en el mercado.

● Haz click con el botón derecho en el icono **Internet Explorer** del escritorio y selecciona la opción **Propiedades.**

● Para poder indicar la manera de conectar con Internet, pulsa con el ratón en la pestaña **Conexión.**

● No te líes porque te aparecerán distintas opciones de conexiones a Internet. Elige ésta, que es la que más te interesa: **Conectar a Internet utilizando un módem.**



Dentro de las opciones de Internet Explorer encontrarás la pestaña *Conexión*, donde tienes que seleccionar la vía de enlace con la web: un módem.

6. Selección del acceso

Por último ya sólo te hace falta seleccionar la conexión de acceso telefónico que quieras utilizar para la conexión a Internet:

● En la ventana anterior, haz click en el botón **Configuración** para poder definir el acceso telefónico que vas a usar.

● Selecciona el acceso telefónico a redes creados anteriormente de los que aparezcan en el menú desplegable.

● Escribe el **Usuario** y la **Contraseña** suministradas por tu proveedor en los campos correspondientes. Cuando escribas la contraseña, no te aparecerá lo que escribes, sino asteriscos, para evitar que alguien la conozca.

● En este menú puedes definir el número de intentos antes de abortar el intento de conexión con Internet y algunas otras cosas útiles, como el tiempo que vas a permitir que el sistema se mantenga inactivo antes de cortar la conexión.

Y con esto ya puedes descubrir Internet y sus maravillas, ¡que lo disfrutes!



Si rellenas los campos *Usuario* y *Contraseña*, Windows no te los pedirá cada vez que intentes conectar con Internet.

Texto: Víctor Corchado

THE LARA CROFT FILM



La pregunta del millón: ¿Quién dará vida en la pantalla a Lara Croft? Hasta el momento todo son rumores, pero ya hay firmes candidatas: entérate de quiénes son ellas y cuéntanos cuál es tu favorita.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Escoge a tu actriz favorita para el papel de Lara Croft en la película. Rellena el cupón de abajo a la derecha y envíalo a SCREENFUN, ref. Lara de película, apdo. 51.323 - 28080 Madrid. Sorteamos la estatuilla dorada (de 37 cm) que ves en la imagen del cupón. ¡Y el ganador será…!

Quien haga el papel de Lara…

… voluntad de hierro, mucho aplomo…

Hace ya algún tiempo, la productora Paramount Pictures, autora entre otras de la saga *Star Trek*, se hizo con los derechos para llevar al cine *Tomb Raider*. Así que, chicos, va a haber película de nuestra heroína favorita Lo que todavía no está claro es quién será la actriz que pondrá cara ¡y sobre todo, cuerpo!, a Lara, motivo por el cual circulan toda clase de rumores entre los adeptos al cine y… a la diva. Todo lo que se sabe por el momento es que Paramount y Core Design no se plantean crear una Lara por ordenador, sino una de carne y hueso ¡Ejem, ejem! (momentos difíciles…). **Las actrices y modelos que os presentamos en estas páginas son las aspirantes que más suenan para el codiciado papel de la explosiva arqueóloga.**

También se sabe que Larry Gordon y Lloyd Levin serán los productores de *Lara Croft's Adventure* (título provisional del film). Ambos son responsables de importantes películas, como *La Jungla de Cristal* o *Boogie Nights*.

La primera propuesta para un guión fue de Brent V. Friedmann, coautor de las dos entregas de la película *Mortal Kombat*. El guión resultó un desastre: el personaje de Lara era una especie de *Indiana Jones*, pero en mujer. ¡Muy visto, Brent! Además, reescribió el pasado de Lara, lo que provocó la aparición de fallos de concordancia con los tres juegos de aventura. Por suerte, Paramount no se rindió y realizó un segundo intento; esta vez, el elegido fue Steven de Souza, autor de los guiones de *La Jungla de Cristal I* y *II*. Como director se ha escogido al relativamente desconocido Stephen Herek, del cual quizá hayas visto o conozcas *Las alucinantes aventuras de Bill y Ted*, con Keanu Reeves.

Los juegos de *Tomb Raider* y especialmente la carismática Lara Croft son un importante aliciente para que la película se convierta en un bombazo. Pese a ello, los críticos se dividen entre los que auguran un éxito seguro y los más pesimistas, que se inclinan por el fracaso. La verdad es que estos últimos tienen sus motivos para desconfiar, y es que otras películas que se han basado en videojuegos no han tenido mucho éxito, tales son los casos de *Super Mario Bros*, *Street Fighter* o *Double Dragon*. De momento el rodaje se ha pospuesto hasta el verano del 2000. ¡Paciencia!

Elizabeth Hurley
La top model

Su acento británico y su experiencia en películas de acción, como Austin Powers, *la convierten en la candidata preferida por el público inglés.*

Le va a resultar difícil mantener su opción en Hollywood, donde competirá con actrices con mucha más experiencia.


Texto: Christian Henning · Fotos: action press/Hartmut Doerk (5), Eric Robert/Cinetext Frankfurt (1), interTOPICS-Retna USA (1)

Teri Hatcher
Elegante

Colaboró en el éxito de la serie de TV Superman e hizo una simpática interpretación de Lois Lane.

No dio la talla como chica Bond en El mañana nunca muere (redujeron su intervención a un par de escenas breves), y su cuerpo no da la talla para el papel de Lara (especialmente para la camiseta).

Jennifer Lopez
Estrella naciente

En Anaconda demostró sus cualidades en la selva, también hizo perder la cabeza a George Clooney en Un romance peligroso y es la favorita del desarrollador de Lara, Adrian Smith.

No tiene tanta fama como Demi Moore o Sandra Bullock.

Salma Hayek
La más linda de México

Acompañó a Antonio Banderas en Desperado y bailó en Abierto hasta el amanecer con una serpiente. Es muy sensual.

Mide aproximadamente 1,60 m. ¿Puede esta pequeña mexicana interpretar el papel de una inglesa crecidita?

Demi Moore
La dura

Desde La teniente O'Neil es una mujer de armas tomar, es muy influyente en Hollywood y se dice que ya le han prometido el papel.

Está en proceso de divorcio con Bruce Willis, muchos le tienen manía y ya se le ha augurado poco éxito.

Sandra Bullock
US-Darling

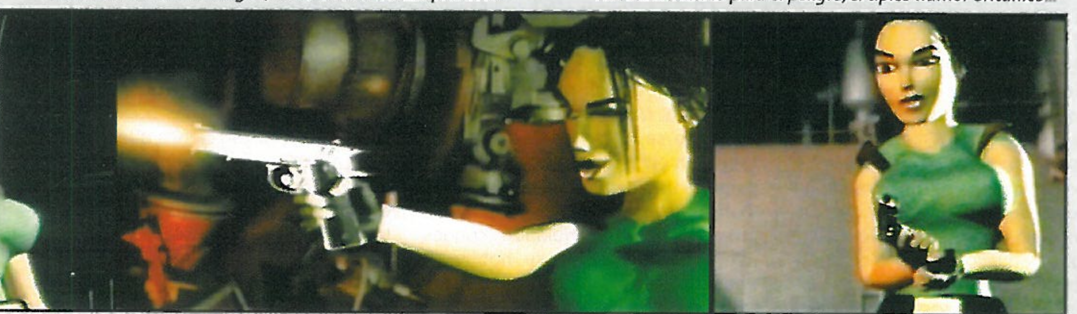
En Internet, y para los americanos, es la única alternativa a la Lara Croft virtual: tiene experiencia en films taquilleros y de acción (Speed I y II).

Algunas de sus películas (como Speed II) no tuvieron mucho éxito, y se dice que la actriz está decayendo.

¡La Lara auténtica!



además una buena imagen, deberá tener buena puntería... un sexto sentido para el peligro, el típico humor británico...



... dotes de convicción (mejor del calibre 45)... ... y suficiente munición para recargar.

Anna Nicole Smith
Todo curvas

Se esperaba su regreso, y ella ha perdido incluso algunos kilitos para el papel, que le propusieron hace tiempo.

¿Anna Nicole interpretando a una inteligente arqueóloga con más de dos neuronas? Casi nadie espera tanta capacidad interpretativa. La competencia es dura.



Rhona Mitra
¿Un clon?



Fue la primera en hacer de modelo oficial de Lara, se dice que es la más parecida a ella y es muy ambiciosa.

Eidos la despidió por exigir un sueldo excesivo, por sus delirios de grandeza y sus excentricidades.



Catherine Zeta-Jones
Arma secreta británica

En La máscara del Zorro desempeñó un magnífico papel. Habla con acento inglés, algo muy solicitado en Hollywood.

Según compañeros suyos, como Banderas y Sean Connery, quizá sea demasiado seria para hacer la película de Lara.

Nell McAndrew
La doble



Es la modelo oficial de Lara en las más importantes ferias de videojuegos del mundo, por lo que ha ganado ya muchos adeptos.

La experiencia de esta modelo en Hollywood es nula, y sólo se parece a Lara gracias a una peluca.

Así va:

Haz una sola cruz junto a una actriz, recorta el cupón, y envíalo a SCREENFUN, ref. Lara de película, apdo. de Correos 51.323. ¡No te olvides de poner tu nombre, la dirección y el número de teléfono!

Si por mí fuera...

Te ofrecemos la oportunidad de dar a conocer tu opinión sobre quién debería ponerse en la piel de Lara Croft en la película. ¿Elizabeth Hurley, Anna Nicole Smith o mejor Sandra Bullock...? Marca tu favorita en la siguiente lista y envíanos el cupón a SCREENFUN.

- ❑ Teri Hatcher
- ❑ Jennifer Lopez
- ❑ Salma Hayek
- ❑ Demi Moore
- ❑ Sandra Bullock
- ❑ Anna Nicole Smith
- ❑ Rhona Mitra
- ❑ Nell McAndrew
- ❑ Catherine Zeta-Jones
- ❑ Elizabeth Hurley



TOMB RAIDER

La auténtica.



Mas de mil locos se reunieron en 'Mekka & Symposium', una de las mayores fiestas de demos de Europa... ¡Cuatro días donde el hombre y la máquina se convierten en uno solo!

Locura total: este pabellón de un recinto ferial de Alemania se ha convertido en un mundo de ordenadores y *freaks*.

LOCOS POR LAS

Tranquilidad aparente: desde fuera no se puede ni imaginar lo que se cuece dentro del pabellón. Montones de filas de ordenadores y los *info-colgaos*, sentados codo con codo.

Los que acuden a la fiesta no sólo compiten programando, sino que también quieren pasárselo bien: eso es lo más importante.

Texto: Christiane Strobel · Fotos: Klaus Borner

El tiempo se está acabando, Crossbone aporrea su teclado como un loco: acaba de encontrar un pequeño fallo y el plazo de entrega finaliza en una hora. ¿Que de qué te estamos hablando? ¡Ah!, disculpa, estábamos tan concentrados mirando los progresos de nuestro amigo que nos hemos olvidado de explicártelo. Estamos en la emocionantísima competición de demos de PC.

Eberhard, alias *Crossbone*, tiene 19 años y es miembro del grupo demo Suburban. En teoría, un grupo demo se compone de uno o más creadores de gráficos, músicos y programadores (en la jerga, los llamados *codern)*. El objetivo es configurar multimedia shows, denominadas *shows demos*, con la mayor maestría posible. Quien consiga los efectos más alucinantes y los códigos de programa más elegantes es un *ruler*, un rey del mundillo. Para medir tus habilidades con el resto de programadores, hay que ir a un encuentro de ordenadores y participar en las competiciones.

El *Mekka & Symposium* es una de las mayores fiestas de este tipo. Se celebra todos los años por Semana Santa en el Pabellón Universal de Alemania, en Fallingbostel, junto a Hannover, un sitio de recreo que en estos días se transforma en un mundillo anárquico. Filas de mesa con mesa, ordenador con ordenador: los *freaks* están sentados, tumbados o de pie delante, debajo, encima o detrás de las mesas y de los ordenadores. Van equipados con sacos de dormir, refrescos y bolsas de patatas. Más de mil personas han instalado sus ordenadores y se han asentado en el pabellón. No pueden parar, es una carrera contrarreloj. Van a ser cuatro días seguidos, sin parar de programar, intercambiando conocimientos, convirtiendo su hobby en una pasión y sacando todo el jugo de sí mismos. Los jugadores no son bien recibidos; quien prefiera jugar en lugar de poner a prueba su creatividad, tiene otro sitio a donde ir, la fiesta *Planet Insomnia* —los organizadores de ambos eventos son los mismos—.

Nadie quita la vista de su pantalla. A pesar de que la entrada es libre para ellas, hay mayoría de chicos (la entrada cuesta 60 marcos, unas 4.900 pts.). Además, las chicas que encontramos suelen estar acompañando a sus novios, y rara vez hay alguna que programe sola. Clairie es una excepción: todos conocen a esta pequeña francesa, que lleva desde 1995 en el mundillo. "Al principio me resultó muy difícil que me tomaran en serio", nos comenta. "La mayoría de los chicos piensan por desgracia que las chicas no podemos hacer nada con el ordenador; por eso tienes que ser un poco mejor que los demás. Tienes que decir: "Vale, no soy perfecta, pero puedo hacerlo tan bien como los demás o incluso mejor". Ahora, Clairie dirige su propio grupo demo.

Uno de los concursantes posa feliz con su premio. ¡Enhorabuena!

Fundar un grupo fue el precedente que sirvió a *Crossbone* para entrar a formar parte del círculo de los *insiders* o expertos, en el que ya lleva dos años. A los novatos les aconseja: "No debéis tener miedo de preguntar cosas a los más expertos por correo electrónico. Cuantas más personas se dirijan a ellos, más ganas tendrán de ayudar".

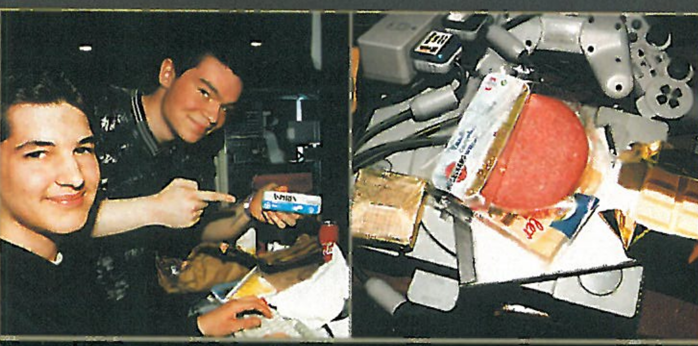
El mismo Crossbone se enteró de la existencia de las demos navegando por la red; le fascinó y empezó a programar. Uno de sus amigos quería hacer música y así formaron un dúo. "Nos fuimos con una producción a un encuentro en Berlín. En las fiestas, se aprende de las experiencias de los expertos y uno puede mejorar".

Crossbone y su *tropa* se han unido a Amable, otro grupo de profesionales, en el *Mekka & Symposium*. En el último segundo acaban la obra con la que optan a la



Para mostrar sus obras al público, se programan multimedia-shows, las llamadas demos: aquí tienes un fragmento de la coproducción entre Suburban y Amable.

DEMOS



Los participantes vienen bien abastecidos con todo tipo de provisiones.

prueba final, que empieza a la una de la madrugada. **En una enorme pantalla de vídeo dentro del pabellón se proyectan las once mejores demos. Todos los participantes de la fiesta votan sus preferidas.** La gente asiente con la cabeza como muestra de aprobación o muestra a voces su disconformidad. Algunos fans del Amiga o del C64, que ya han dejado atrás sus competiciones gritan: "PC sucks", o lo que es lo mismo: "Mierda de PC". Los grupos minoritarios tienen aquí también su propio foro. Como detalle irónico, está el premio al vencedor de la competición de demos en PC: ¡un Amiga!

Crossbone y sus amigos han conseguido un meritorio segundo puesto, lo que explica que no quieran parar y que ya estén pensando en el próximo año. El equipo de la organización no está tan seguro de querer repetir. **"Todavía nos queda por decidir si somos compatibles con el año 2000", comenta Jan, uno de los principales organizadores. "La organización de un evento de este tipo no sólo cuesta dinero, sino que acaba con tus nervios".** Hay que instalar una red para 1.000 personas, conexiones de Internet, servicios, aseos y lugares para dormir, por no hablar de la basura. Los 50 ayudantes trabajan sin ánimo de lucro. El dinero recaudado con las entradas llega justo para cubrir los gastos de la fiesta.

Sólo cuando desaparecen las montañas de basura y Fallingbostel vuelva a convertirse en un tranquilo lugar de ocio, todo parece otra cosa. "La próxima semana nos reuniremos para decidir democráticamente si habrá un *Mekka & Symposium 2000*", nos dicen estos chicos, "aunque lo más probable es que estemos tan orgullosos de nuestra fiesta que volvamos a repetir la experiencia el año próximo."Nosotros esperamos que así sea... ¡A programar!".

INFO

La escena se presenta

Estas páginas web te invitan a echar un vistazo a la historia de las demos:

http://ms.demo.org
Página oficial de la fiesta *Mekka & Symposium*, con artículos sobre eventos anteriores. Aquí puedes informarte si se va a convocar una fiesta el año próximo.

www.cubic.org
Website del grupo demo Cubic. Explica la definición de las demos y, además, la ilustra con muchos ejemplos.

www.theparty.dk
La mayor fiesta de demos del mundo.

Si quieres información sobre demos en papel, encontrarás lo que buscas en el libro *Hackerland*, que acaba de sacar la editorial Topel. Sus dos autores, Denis Moschitto y Evrim Sen, han crecido en este mundillo y hacen un resumen sobre cómo se ha desarrollado esta *movida* en los últimos años.

Suburban & Amable



Los grupos Suburban y Amable han colaborado juntos para producir una demo. Ya sabéis, chicos: ¡la unión hace la fuerza!



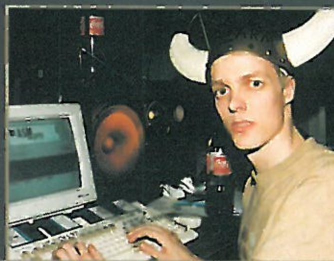
Todos han traido su ordenador: junto a los PC hay también muchos Amigas y C64.

Clairie/Drifters



Clairie, de Drifters, es una de las pocas chicas de este mundillo que crea sus propias demos.





De vikingo, con máscara de gas o como te apetezca: hasta para vestir en la fiesta hay que ponerle una buena dosis de creatividad.



Julio César se ha enterado de que hay un pueblecito en la Galia sin invadir por el Imperio: sus habitantes toman una pócima que les hace invencibles.



El emperador decide entonces enviar a sus más poderosas legiones de romanos a combatir contra este pueblecito... ¡Pobres soldados romanos!



Astérix y Obélix



Tullius Destruktivus (centro) disfruta con el fracaso del César: él desea sustituir al emperador...



Los galos, apenas han acabado con los romanos, se enfrentan a un nuevo problema: ¿es fresco el pescado o no?



Mientras, Astérix y Obélix buscan diversión en el bosque, es decir, una legioncilla romana con la que pasar el rato...



Obélix está colado por Falbala (dcha.), pero ella adora al musculitos Tragicomix (Hardy Krüger Jr.).



Los galos han robado un cofre romano lleno de dinero. Pero los romanos no han perdido el tiempo: han secuestrado al druida para que les haga la pócima. Abraracurcix, el jefe, desespera.

César (Gottfried John)

Tullius Destruktivus (Roberto Benigni)

¡YUPIII! VAMOS A DARLES LO SUYO, ASTÉRIX!

CONTRA EL CÉSAR

Están locos estos romanos!". ¿Te suena esta frase? Pertenece al irreductible pueblecito de la Galia en el que viven Astérix y Obélix. En él, nada turba la paz de nadie... salvo un bardo que desafina y un pescadero que se pone muy quisquilloso cada vez que alguien duda sobre la calidad de sus productos. Pero los romanos... ¿Quién que esté en su sano juicio puede temerlos?

El cómic *Astérix* nació en el año 1961. Por aquel entonces, el dúo formado por Albert Uderzo y René Goscinny creaba una de las tiras cómicas más famosas en todo el planeta. Durante 16 años, Uderzo y Goscinny hicieron reír a la humanidad. En el 77, Goscinny falleció y Uderzo continuó la saga en solitario. Hay decenas de cómics de los dos galos y siete películas animadas. ¡Eso sin olvidar el videojuego para Playstation! Pero el film que hoy nos ocupa se diferencia en que, por primera vez, Astérix y Obélix ¡son de carne y hueso! El astuto Astérix ha sido interpretado por Christian Clavier *(Los visitantes)*, y su panzudo y bonachón amigo es el famoso Gérard Depardieu.

Astérix y Obélix contra el César es una mezcla de muchas antiguas historias de los mencionados cómics. Aunque éstos son siempre más divertidos, la película cuenta con grandes efectos especiales y no defrauda.

Texto: Angelika Buscha.



Acción 7 | Diversión 8 | Humor 8

Astérix y Obélix contra el César

Comedia - Alemania/Francia/Italia

Estreno: Mayo/Junio | a partir de 6 años

http://www.planetecinema.com/

Intérpretes: Gérard Depardieu, Christian Clavier, Marianne Sägebrecht, Roberto Benigni.

¡Por Tutatis, ningún fan de estos galos debería perderse sus aventuras en el cine! 8



Astérix y Obélix se cuelan en el asentamiento romano para liberar al druida. Mientras Obélix se lo pasa bomba...



... torturan a su amigo Astérix. Por fin, Obélix logra liberarle a él, a Abraracurcix y a un misterioso enmascarado.

¡AHÍ LLEGAN, OBÉLIX, PREPÁRATE!

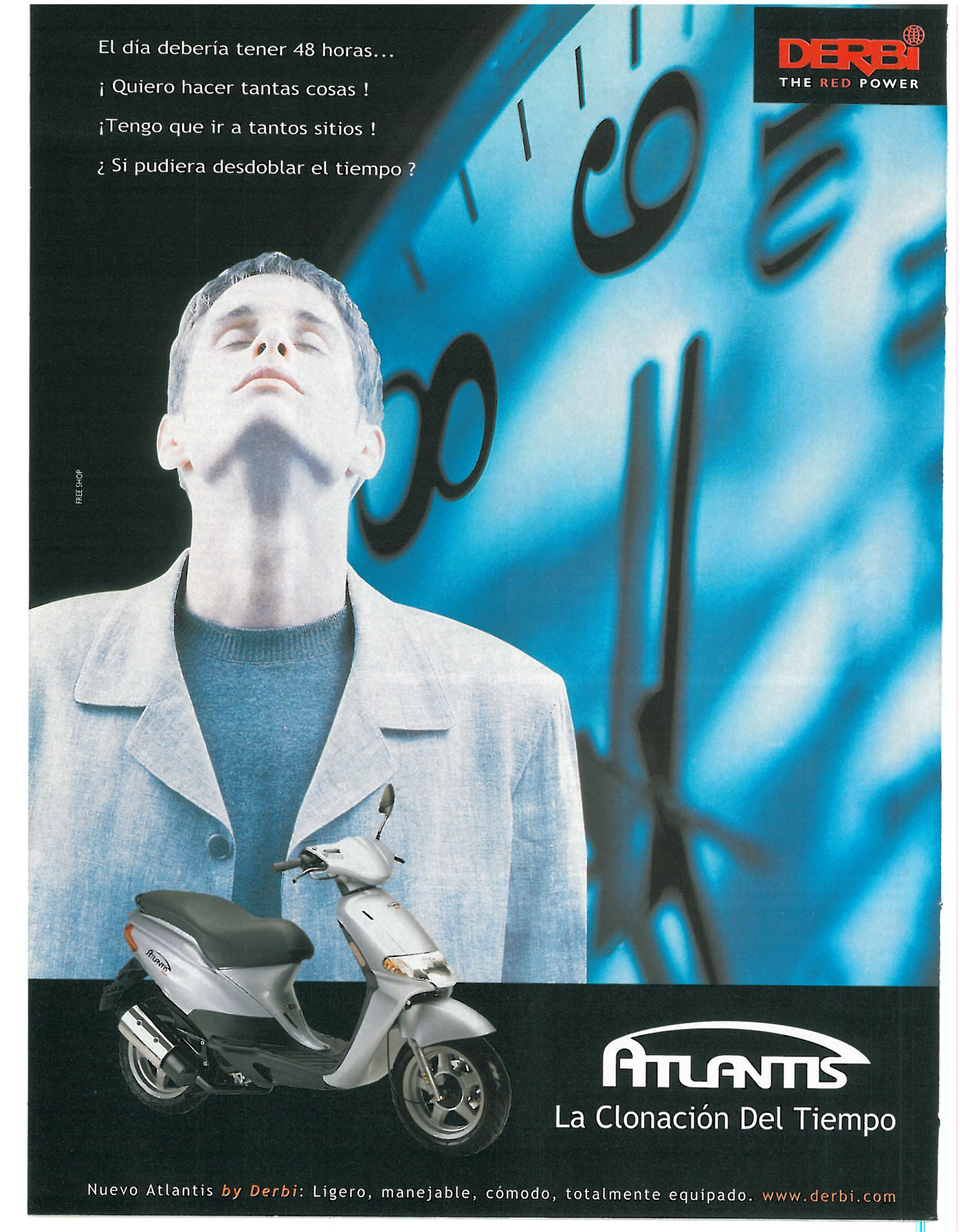
¿Atacarán a los romanos... o se prepararán un sabroso jabalí para comer?



Los romanos toman la pócima y se disponen a destruir el pueblecito galo. ¡Pero nuestros amigos aún se guardan un as en la manga!



El enmascarado resulta ser Julio César, a quien Destruktivus había encarcelado para suplantarle. César, agradecido, se reconcilia con los galos y vuelve a poner en orden el Imperio romano.


El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBi
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

¿Calculadoras con ruedas?

¿Cuál es el origen del ordenador? SCREENFUN hace un recorrido a través del tiempo para conocer a los antepasados del PC y las consolas.

Seguro que más de una vez te has preguntado de dónde viene tu ordenador. Nosotros nos hemos remontado un poco en el tiempo para satisfacer tu curiosidad y averiguar los orígenes de ese maravilloso invento sin el cual es difícil imaginarse la vida actual. Los antepasados del Pentium no eran más que máquinas con las que sólo se podían hacer sumas. Algo así como calculadoras. Te resultará extraño, pero también cuesta creer que nosotros venimos del mono. Bueno, salvo algunas excepciones...
¿Te animas a hacer un viaje con nosotros por el tiempo? Agárrate fuerte: uno, dos, tres siglos atrás y nos plantamos en Francia en el año 1642. Un joven de 21 años llamado Blaise Pascal está preocupado por las noches en vela que pasa su padre, un recaudador de impuestos, para sumar todos los importes en su tablero de cuentas. Después de rebanarse los sesos, Blaise ingenia una máquina para sumar que le facilite el trabajo a su progenitor. Como los microchips no se inventaran hasta 300 años después, utilizó un mecanismo de ruedas dentadas sobre el que introducía números para leer después el resultado. Pascal construyó 50 copias de su invento, al que bautizó como *Pascaline*, convirtiéndose en un famoso matemático. Gottfried Wilhelm von Leibnitz, matemático y filósofo alemán, mejoró la calculadora en 1673, de tal forma que con ella se podían hacer las cuatro operaciones fundamentales (esto es, sumar, restar, multiplicar y dividir).


La máquina de Pascal supuso una auténtica revolución en su época. Ahora nos parece es un fósil.

Leibnitz fue el primero en utilizar el sistema numérico binario que, al igual que los sistemas digitales actuales, empleaba sólo las cifras '0' y '1'. El francés Thomas de Colmar fabricó en serie el *Aritmómetro*, que era usado como calculadora de escritorio. En tiempos de nuestros abuelos aún se utilizaban estas calculadoras mecánicas de metal. El último modelo en serie, la calculadora *Felix*, se fabricó en 1970 en Rusia.

Impresionante: ¡la primera calculadora de Leibnitz!

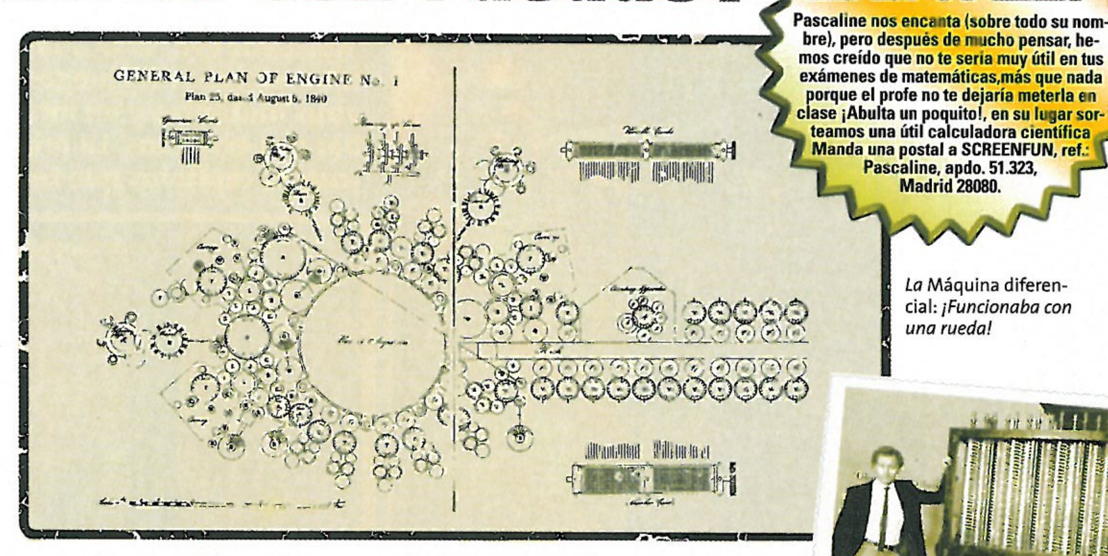
Estos mecanismos de manecillas y ruedas se alejaban mucho de lo que hoy entendemos por un ordenador. Charles Babbage, conocido inventor inglés, diseñó en 1822 un modelo llamado *Máquina diferencial*, que podía operar con 20 decimales y hacer restas de números de seis cifras. El Ministerio de Finanzas británico le dio por él 1.500 libras.

Babbage fue un constructor genial (y se podría decir que el primer hacker de la historia), pero no consiguió completar su gran obra. Durante más de diez años, sus ayudantes no pudieron terminar todos los detalles de la máquina diferencial, porque Babbage tenía nuevas ideas y cambiaba los planos continuamente.

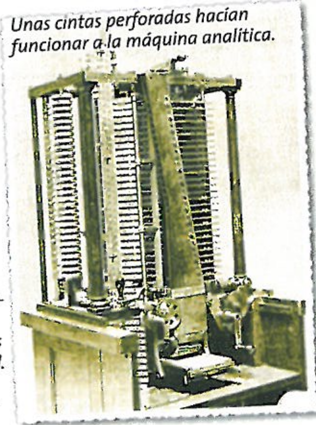
Por influencia de Babbage, el sueco Georg Scheutz creó al fin dos máquinas diferenciales que podían operar con 15 cifras y cuatro filas de restas. Lo vendió a un observatorio astronómico de Nueva York (EE UU) para calcular las tablas numéricas de la órbita de Marte.

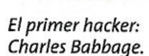
Pero a Babbage ya se le habían ocurrido ideas para un aparato aún mejor. **Una *Máquina analítica* que podía llevar a cabo cualquier operación: ¡el primer modelo de ordenador programable!** Esta máquina disponía de una calculadora que realizaba las sumas de manera continua, al igual que la máquina diferencial, pero además tenía una pequeña memoria para las variables. Las operaciones de este aparato de cálculo eran dirigidas por un peculiar programa basado en la lectura de unas cintas perforadas.

Una de las ayudantes más importantes de Babbage fue la joven Ada Byron, hija del escritor romántico Lord Byron. Lady Ada era muy conocida en la sociedad británica: una gran matemática que no pudo asistir a la Universidad, ya que en esa época las mujeres tenían vetado el acceso. Sólo tenía acceso a los libros de texto gracias a un profesor particular. Babbage tampoco pudo terminar con su máquina analítica, pero Lady Ada escribió las primeras series de tarjetas perforadas y asentó las bases teóricas de la informática. Toma nota: la era del ordenador comenzó con una mujer como la primera programadora del mundo y desde su casa, imagina si la hubieran dejado ir a la Universidad...



La Máquina diferencial: ¡Funcionaba con una rueda!


Unas cintas perforadas hacían funcionar a la máquina analítica.


El primer hacker: Charles Babbage.



La primera programadora: Lady Ada Byron.

La calculadora de Babbage se construyó después de su muerte.

ScreenFun ¡Sorteo!

Pascaline nos encanta (sobre todo su nombre), pero después de mucho pensar, hemos creído que no te seria muy útil en tus exámenes de matemáticas,más que nada porque el profe no te dejaría meterla en clase ¡Abulta un poquito!, en su lugar sorteamos una útil calculadora científica Manda una postal a SCREENFUN, ref.: Pascaline, apdo. 51.323, Madrid 28080.

Info
Anticuario de calculadoras

¡Date una vuelta por Internet!:
http://www.webcom.com/calc/
Muchas calculadoras mecánicas con un montón de imágenes y fotos. Texto en inglés.
http://www.scsn.net/users/babbage/index.html
Aquí encontrarás una lista histórica detallada, pero también en inglés.
http://www.woman.de/texte/ada lovelace.html
Mucha información sobre Lady Ada.
http://www.cee.hw..ac.uk/~greg/calculators/pascal/overview
Biografía de Pascal. ¡Incluye un simulador de *Pascaline* en 3D!
http://www.coqui.lce.org/lalvarez/HISTO.HTM
Historia de las computadoras.

Texto: Jörn Möller.

PHAM

¿QUÉ PASA EN ESTA CIUDAD? PARECE EL INFIERNO EN LA TIERRA.

RESIDENT EVIL

'Resident Evil' es la adaptación al cómic de uno de los mejores videojuegos: zombis asesinos, extraños virus mutantes y un intrépido comando para acabar con este caos. La primera entrega ya está aquí: ¡cuatro capítulos que te helarán la sangre!

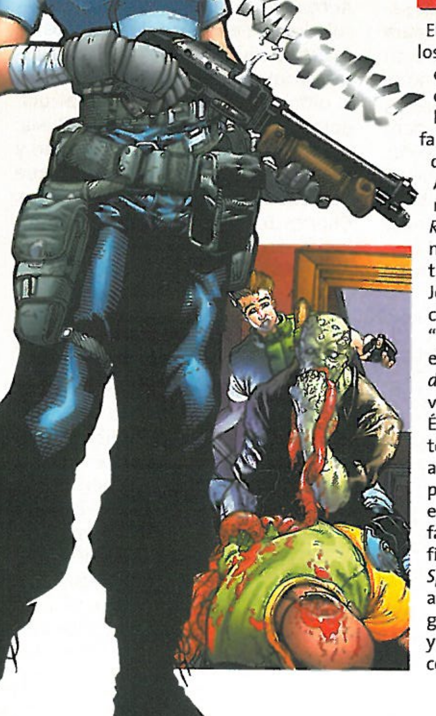




KA-CHAK!

Todo comienza en un oscuro despacho. Allí se encuentran un misterioso hombre y un agente especial. "Su próxima misión será en Racoon City. Quiero que se lleve un equipo", ordena el jefe. El agente necesita un comando con los mejores especialistas: un genio de la electrónica, un experto tirador, una doctora con sangre fría, un hábil conductor... ¡Ninguno podrá fallar, la vida de miles de personas depende de ellos!

Así comienza la nueva serie de cómics basados en el impresionante *Resident Evil*. A lo largo de las páginas de este primer número, encontrarás los sangrientos trazos de Lee Joel Bermejo, un apasionado de los coches Toyota y de los videojuegos: "Flipé cuando me encargaron hacer el cómic, porque me encanta *Resident Evil*", confiesa Joel, "aunque mi videojuego favorito es *Golden Eye*". Él *comparte* lápiz con otro dibujante, Carlos D'Anda, ¡que sólo tiene 22 años! Para Carlos, este cómic es su primer encargo. El tercer creador de estas páginas es Ryan Odagawa, un fan de la saga de *Star Wars* y de las figuras manga, "sobre todo los de *Spawn* y *Final Fantasy*". Ellos, junto a coloristas y guionistas, se encargarán de darte cada mes una nueva y emocionante entrega... ¡Eso, si consigues sobrevivir a ésta!



LA BASE DEL CÓMIC



El cómic Resident Evil *está basado en el juego para Playstation* Resident Evil 2. *Si conoces el videojuego, ¡fliparás con el cómic! Y si no, ahí va un pequeño resumen para que te metas en el papel desde el principio sin perderte.*

Un nuevo virus maléfico se extiende sin control por la ciudad de Racoon City: zombis sedientos de sangre y espantosas mutaciones acechan la comunidad. Nadie está a salvo. Para luchar contra el Mal, necesitan a dos de los mejores agentes: Leon y Claire. Ellos son los únicos que pueden poner remedio a todo esto. Tú controlas con el mando sus movimientos, así que el destino de la ciudad está en tus manos. Si la tensión no te mata... ¡alguien lo hará!

ScreenFun ¡SORTEO!

Si te hemos puesto los dientes largos y estás deseando ver el cómic completo, envíanos una carta a: SCREENFUN, apdo. 51.323 - Madrid 28080, y podrás ser uno de los 10 afortunados que reciban el cómic de *Resident Evil* totalmente gratis en su casa.

INFO

El concurso

¿Quieres ser uno de los dibujantes de *Resident Evil*?

La editorial del cómic os propone un concurso alucinante: ¡tú puedes dibujar las más temibles criaturas de *Resident Evil!* Sólo tienes que hacer, con tu estilo, unos dibujos, inspirándote en el juego. Entre todas las cartas recibidas se sortearán gorras y videojuegos. Pero lo mejor es que ¡podrás ver tu monstruo en el cómic!

Los cinco mejores dibujos se publicarán en los siguientes números. Tus polis, zombis, monstruos... los puedes enviar a:

Concurso Resident Evil
World Cómics / Planeta -DeAgostini
c/ Aribau, 185, 1°
08021 Barcelona

Las mejores webs

www. wildstorm.com/resievil/index.htm

¡*Resident Evil* no tendrá secretos para ti! Porque en esta web se desmenuza hasta la última viñeta. El dibujo, el coloreado, el texto, los trucos de los dibujantes... Por supuesto, no faltan unas jugosas entrevistas con los creadores ni datos para conseguir el merchandising oficial. No se han olvidado de nada.

www.planetadeagostini.com

¡Serás el primero en enterarte de cuándo saldrá el siguiente *Resident Evil!* Ésta es la web de la editorial que publica los cómics en España. Y si se te ha escapado alguno, también podrás pedir los números atrasados de *Resident Evil* (y de otros superhéroes, como *Spawn* o *Batman*).

Texto: Beahazard. Fotos: Archivo SCREENFUN.

TELEVISIÓN

PC adictos

Todo para tu máquina

PC Adictos *se emite todos los sábados en La 2 de TVE.*

Cristina Maestro y Savin Eguilio son los presentadores de PC Adictos.

Si eres un colgado de los PCs... ¡enhorabuena! Porque en la tele tienes un programa dedicado exclusivamente al mundo de estos ordenadores: *PC Adictos*.

¿Qué te encontrarás en la pantalla? ¡Todo lo que necesita tu ordenador para estar a la última! En el programa siempre hay un tema central dedicado a software (procesadores de textos, programas de retoque fotográfico y diseño 3D...) o a hardware (joysticks, grabadoras de CDs...). Imagina que el tema central está dedicado a las tarjetas de sonido: pues primero te explican qué es una tarjeta de sonido, para qué sirve, cómo la puedes instalar en tu ordenador y, después, hacen una comparativa de las distintas marcas del mercado (la mejor, la más barata, la más cara...).

Pero el *cargamento* para tu máquina no se limita sólo a eso. En *PC Adictos* tienes una sección de internet (donde te dan las direcciones más interesantes), otra de novedades (en la que te cuentan lo último de lo último que ha salido al mercado), y, por supuesto... ¡no se olvidan de los juegos! Trucos, trucos y más trucos para que *quemes* el teclado cargándote a los malos.

Además, el equipo de *PC Adictos* no se pierde ninguna feria o convención para contarte lo que se cuece fuera de España.

Si te *enganchas* a *PC Adictos* estarás a la última en todo esto. El programa se emite todos los sábados por la tarde en la 2 de TVE (dependiendo de la hora a la que termine *Estadio 2)*, y lo presentan Cristina Maestro y Savin Eguilio. ¡No te lo pierdas!

LIBROS

Internet para novatos

Te pasas el día surfeando en el centro de navegación de tu barrio, dominas las páginas web más cañeras, pero... ¡sólo sabes hacer eso! Del resto de las opciones de Internet, ni te enteras. Pues no te preocupes, porque el *Curso acelerado de Internet con Microsoft Explorer 4* es la solución a tu problema.

El libro es una guía muy clara, que explica todo muy bien paso a paso, para que te hagas con las riendas de Internet. Averiguarás cómo funciona la red, cómo crear una nueva conexión, cómo instalar el programa necesario para montártelo en tu casa, cómo dominar el correo electrónico (con varias cuentas) y cómo acceder a los chats (grupos de discusión) que más te interesan sin tener que perder el tiempo. Además, el libro incluye un CD-ROM con los programas necesarios de conexión a Internet y... ¡un regalo! 30 horas de conexión gratis a la red y tres meses de hospedaje para tu web. Todo a un precio de lo más interesante: sólo 2.445 pts. Si con todo esto aún no tienes suficiente, puedes conseguir más información en la web *www.datafutura.es*.

El CD-ROM te muestra, entre otras cosas, cómo instalar Internet en tu casa...



... y viene repleto de cursos para que te conviertas en un experto.

MÚSICA

FEAR FACTORY



Dino (guitarra), Christian (bajo), Raymond (batería) y Burton (voz), de izda. a dcha., son los Fear Factory.

Fear Factory son uno de los grupos punteros del metal. Ellos se atreven a mezclar su caña con los ritmos dance más innovadores. ¡Y además, flipan con los videojuegos! Por este motivo, en muchos de ellos, hay temas de la banda de Los Ángeles. Aquí va un pequeño resumen de los temas que han incluido:

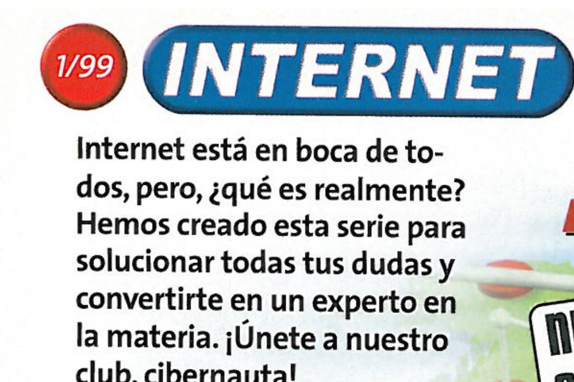
Wing Commander Prophecy: es uno de los mejores (y ya todo un clásico) simuladores de vuelo. En este juego encontrarás la remezcla de su tema *Cloning Technology*.

Test Drive 5: es un legendario juego de carreras de coches. Sentirás la velocidad máxima mientras pilotas a ritmo de *Genetic, Blueprint* y *21 Century Jesus*.

Donde podrás disfrutar a tope de la marcha del grupo es en *Messiah*, porque hay nada más y nada menos que ¡diez temas! Algunos de ellos ya son clásicos del metal del 2000, como *Remanufacture, Self Bias Resistor, Demanufacture*... Por si fuera poco, Fear Factory aparecen en otros juegos como *Carmageddon, Test Drive Off-Road 2* o *NFL Extreme*. ¿Que todavía quieres más? Pues si entras en su web *www.fearfactory.com* podrás bajarte *Fearsaver*, un salvapantallas que es compatible para Macintosh y PC.

Raymond Herrera (dcha.), batería de Fear Factory, con Saxs, programador jefe de Messiah, en el E3 del 98.





Así entras

nuevo curso Cap. 1

Internet está en boca de todos, pero, ¿qué es realmente? Hemos creado esta serie para solucionar todas tus dudas y convertirte en un experto en la materia. ¡Únete a nuestro club, cibernauta!

Charlar con personas de todo el mundo, conseguir información de cualquier tipo y de cualquier cosa, comprar y hasta jugar es posible gracias a Internet. Llámalo biblioteca, base de datos o rastrillo universal. Lo cierto es que este maravilloso invento marca el inicio del siglo XXI: desde tu ordenador al mundo entero sin moverte del sitio. Para entrar en este increíble mundo, ni siquiera necesitas tener un ordenador en casa. Puedes ir, por ejemplo, a un Internet-Café. Aunque si lo vas a usar mucho, te resultará más cómodo tener tu propia conexión en casa. Para ello necesitas, además de un ordenador, un módem y un proveedor de Internet. El proveedor es una compañía que te conecta a la red a cambio de dinero. El módem establece la conexión entre el ordenador y el proveedor.

La siguiente gráfica te muestra cómo interactúan el ordenador, el proveedor e Internet.

Ordenador y Software

El ordenador es la base sobre la que tú trabajarás para manejarte dentro de Internet; digamos el punto de entrada, salida e intercambio de datos. A través de él controlas lo que quieres sacar de la red y lo que aparecerá en tu pantalla.

Para poder ver las páginas de Internet en la pantalla de tu PC, se necesita un programa determinado, que se llama Browser. Hay dos tipos de Browser para elegir: Netscape Communicator y Microsoft Internet Explorer. Algunos proveedores, como AOL, tienen un software de acceso propio a tu disposición.

Módem

Si quieres sacar una página determinada de Internet, la petición debe hacerse al proveedor de la red desde tu ordenador. Para ello necesitas un módem. El módem es como un "teléfono para ordenadores": establece la conexión entre tu PC y el ordenador del proveedor, y manda datos desde la línea telefónica. Para que los datos digitales puedan transmitirse a través de la linea telefónica, el módem debe convertirlos en señales de tono. Este proceso se llama modular y demodular; de ahí su nombre.

Si tienes una conexión ISDN en casa necesitarás, para conectarte, una tarjeta ISDN, que se introduce en el PC.

Web Server o Servidor

El módem manda tu petición de datos al ordenador principal del proveedor de Internet. A este ordenador se le llama Web Server o Servidor (proviene del inglés 'to serve' = 'servir') y es el encargado de poner otros datos del ordenador en Internet o de sacarlos de la red. Si, por ejemplo, quieres ver la página principal de Bruce Willis, el Web Server te la enviará.

El proveedor cobra dinero para que puedas utilizar el servicio que te ofrece el servidor. En la actualidad hay muchas ofertas con distintos precios. En el próximo SCREENFUN te enterarás de cuál es el proveedor que más se ajusta a tus necesidades.

en Internet

Así es Internet

Internet no es más que un encadenamiento de numerosos ordenadores de todo el mundo. Cada ordenador está conectado a pequeñas redes, llamadas Local Area Networks (LANs). Muchas de estas LANs, juntas, forman un Midlevel Network, llamado también Main Area Network o MAN. Los grupos de MANs están conectados a su vez a Wide Area Networks (WANs). Los WANs de todo el mundo se conectan a través de cables de banda alta de mucha potencia. Estas conexiones se llaman backbones.

Backbone

WAN

Muchos LANs forman un MAN

Las redes e Internet están conectadas mediante potentes cables y satélites.

Proxy Server

Router

Continuará...

Cap. 2 **El proveedor adecuado** para cada navegante.

Cap. 3 **En la red:** lo que te ofrece la Web.

Cap. 4 **Mi Web – tu Web.** Compartir la conexión.

Cap. 5 **El tiempo es oro.** Ahorrar tiempo Online.

Servidor Proxy

Junto al Web Server, el proveedor de Internet también activa al llamado Servidor Proxy. Este ordenador esta conectado al servidor de web. Tiene como objetivo almacenar en memoria durante un determinado tiempo los datos que el servidor ha extraído de la red mundial. Si quieres ver otra vez una página de Internet, la recibirás directamente del servidor Proxy, por lo que no tienes que buscarla de nuevo en Internet. Así navegarás más rápido.

Además, de esta forma aparecerán más rápidamente en tu pantalla otras páginas web que otros usuarios del mismo proveedor han buscado antes.

Router

Del servidor salen todos los datos que van a Internet o que salen de él hasta el llamado router. Es un ordenador que funciona como un cambiador de vía. Sirve para que los datos encuentren la ruta correcta en el caos de líneas mundial. Los datos que fluyen por Internet se dividen en pequeños paquetes para ser transportados, y se vuelven a reunir cuando llegan a su meta. Cada paquete toma un camino distinto. El router reconoce la meta de los paquetes y los envía a través de las líneas correspondientes.

Por lo tanto, hasta que aparece la página web en tu pantalla, la información ha viajado de router en router, dividida en paquetes, hasta tu proveedor.

INFO

Accesorios básicos para internautas

Ordenador

Para navegar no te hará falta un ordenador más rápido que un 486. La velocidad con la que te mueves por la red depende más bien del funcionamiento del módem y del proveedor que del ordenador que uses. De todas formas, un Pentium es el más adecuado, porque el software requerido se instala fácilmente bajo Windows 95 ó 98.

Software

Como software necesitas un browser (Netscape Communicator o Microsoft Internet Explorer). Ambos programas son gratis. Windows 98 viene ya con Internet Explorer incorporado. Algunos proveedores ofrecen su propio software.

Módem

La velocidad al navegar depende de la cantidad de kilobytes de datos por segundo que el módem es capaz de enviar a través de la línea. A este módem se le llama módem 56 K. Con un módem que tenga una velocidad menor a 33,6 K tendrás que esperar mucho tiempo.

Internet-proveedores

Hay muchas compañías que te facilitan una conexión a Internet. Sabrás cuáles se adaptan mejor a tus necesidades en el siguiente SCREENFUN.

Texto: Christiane Strobel · Ilustraciones: Peter Diehl



WEBS DE METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION






'Metal Gear Solid' ya ha llegado, y con él, ¡viene la locura! No, no creas que eres el único flipado con el último lanzamiento de Konami para la Playstation. Date una vuelta por la red y verás que no estás solo.

http://www.geocities.com/Hollywood/Location/3159/metal.htm



Una página muy interesante por su excelente diseño: incluye algunas de las imágenes más emocionantes del juego, para que te hagas una idea de lo que te espera si aún no has jugado o para que rememores los momentos cumbres que ya has vivido. Lo mejor de esta web: está en español. Para que te muevas por ella sin dificultades.

http://www.metalgear.com

En la página oficial de Konami encontrarás información de primera mano, hasta un mensaje firmado por Hideo Kojima, el creador y director del juego. Puedes introducir tu dirección de e-mail para recibir noticias y actualizaciones relacionadas con *Metal Gear Solid*. También encontrarás la historia de los dos anteriores juegos. Resulta muy útil el apartado que responde a tus dudas técnicas (problemas al cargar el juego...), algo que sólo encontraras en esta página. La web de Konami es visita obligatoria para todos los fanáticos de *Metal Gear Solid*.

Solid Snake: Cuanto menos use su arma, mayor será su victoria.

Solid Snake es el único hombre capaz de salvar la Tierra. Su misión es muy difícil, y sus enemigos, desesperantes. Las webs de *Metal Gear Solid* pueden ser de mucha utilidad, no sólo para rememorar los mejores momentos, sino también para encontrar información muy útil y salir victorioso de uno de los juegos más complicados que jamás han existido. **En *www.metalgear.com*, la web oficial, podrás solucionar tus dudas técnicas.** Te recomendamos también una visita a la página *www.consolecity.com/metalgear*, en la que encontrarás además de un montón de apartados, un chat donde compartir tus experiencias con otros *MetalGearmaniacos*. La web *www.geocities.com/hollywood/location/3159/metal.htm* es muy valiosa por su diseño e imágenes. Al contrario que la página *www.gamers.com/console/metalgear*, en la que no encontrarás muchas imágenes, pero sí una gran cantidad de texto con información extra sobre las instalaciones y los protagonistas, que te será muy útil. ¡Navega y vencerás!

www.consolecity.com/metalgear/



Completísima página sobre el juego, en donde podrás encontrar todo tipo de información. Desde la página principal, una serie de links te remiten a muchos apartados imprescindibles y muy valiosos para tu éxito. Entre ellos, las descripciones de los caracteres de los personajes: ¡fundamental! Para triunfar, necesitarás conocer a fondo a todos los protagonistas, especialmente sus puntos débiles. También hay secciones donde encontrarás detalladas descripciones del equipo con el que cuentas, códigos secretos, trucos, películas, la historia completa, novedades y un montón de información complementaria. Nuestra advertencia: es una de las páginas más completas que hemos encontrado. ¡No te la pierdas!

http://www.gamers.com/console/metalgear/



Esta web contiene información muy valiosa. El problema es que está en inglés, y al ser una página informativa contiene muchos más textos que imágenes. Si lo tuyo no son los idiomas, olvídate de poder sacar jugo a esta página. Si por el contrario, dominas el inglés, no dejes de visitarla.



Texto: Elena Pérez.

E I Homepage en español (amarillo) e inglés (azul).



DESCUBRE
TU LADO
PIAGGIO
NRG
Extreme
Pon en marcha la potencia, libera tus energías, siente como tu pulso se acelera cortando el viento, conquistando espacios dentro y fuera de la ciudad.
Súbete a un Piaggio NRG Extreme, un scooter joven, deportivo con las máximas prestaciones.
DDS
PIAGGIO
Piaggio rueda con SELENIA
PIAGGIO
NUEVO NRG, 2 versiones: Agua-Doble Disco y Aire-Disco/Tambor.
Homologado para 2 plazas - Hueco Portacasco
Solicita en tu punto Piaggio tu tarjeta amiga



La maestra pregunta a Jaimito:
—¿Cómo mató David a Goliat?
—Con una moto.
—¿Cómo con una moto? Será con una onda...
—¡Ahhh!, ¿pero quería usted la marca?

—Ring, ring, ring ...
—¿Dígame?
—¿Es la policía secreta?
—¡Ah...!

Un borracho cantando en mitad de la calle a las 4 de la mañana despierta a todo el vecindario, viene un policía y le dice:
—Haga el favor de acompañarme!
—Y, ¿qué inshshtrumento eggg lo que shabes tocag tu?

Se abre el telón y se ve un pelo encima de una cama, como se titula la película?
'El vello durmiente'.

—Papá, papá, ¿cuánto cuesta casarse?
—No tengo ni idea, hijo, todavía no he acabado de pagar las consecuencias.

—Mamá, mamá ¿cuál es la diferencia entre ignorancia e indiferencia?
—Ni lo sé, ni me importa.

—Camarero, por favor tráigame un consomé.
—¿Como le gusta al señor el consomé?
—Con un huevo dentro.
—Vaya, qué postura mas difícil.

Había una vez un niño tan feo, pero tan feo, que un día su mamá lo llevo de camping y por la noche, los coyotes prendieron fogatas para que no se les acercara.

GANA UNA PLAYSTATION

Para participar en el sorteo de una consola Playstation, sólo tienes que averiguar la palabra clave de este autodefinido y enviarla en una tarjeta postal a la redacción de SCREENFUN, apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080, ref.: SCREENFUN AUTODEFINIDO. El nombre del ganador será publicado en el próximo número. ¡Mucha suerte!

Lo contr. de software / Quitarás — Al rev., cafetería / '... McRae Rally' — ... Croft / Marcas faciales — Letra muda / Marchara afuera — Hoyo / Recorta el árbol — Une con cuerdas / Morfema de plural — Infusión / Desmenuce el pan o el queso — 'Expediente...' / Marca de coches
Últimos platos / '... Attacks!' — '... 9 Ascension'
Hurtáramos / 1.550 romanos — Doble vocal / Exista — Unión Europea, al revés / 2ª vocal
Que tienen mucha sal / Nitrógeno — Fiel / 99 romanos
'X ... Alliance' / Se dirigen — Marchará / 50 — Al revés, enrede / Conson. fuerte — Consonante doble / Cons. de raro
Gritos muy andaluces / Guerreros orientales — 'Ridge ...' — Vocal delgada / Construcción
Solicité — Cons. de NASA / Entregártelo — Al revés, síntoma de catarro — CD-... / Victoria
Sociedad Anónima / César romano — Matr. de Badajoz / Cloud lo protagoniza
Juego: ... 1602 / Las hay de sonido, gráficas... — Protade 'Oddworld' — Cons. de foro / Prestar dinero — Chica de Final Fantasy VIII
'... Wars' / Inmóvil — Inicial de banjo — Derrumban — 2ª vocal de Metal y 1ª de Gear
Prota de 'Zelda' (en la foto)
Mil cincuenta / Todopoderoso — Cons. de Nilo / Ataúdes (al revés) — Marca con trazos / Vocal de Tekken — Les encantan los dulces (fem.) — Doble V — Inicial de Lara Croft — Vocal redonda / Esto no...
Ríe al revés / Última vocal — No hace bonito / Hay doce en el año
Nota musical — Todavía — Vocal de Lara — Letra del conductor novato / Reza — Posesivo de 1ª persona — Desarrolladora de 'Tekken 3'
Matr. de Barcelona / Sistema de frenado — Banjo &... / En medio de panes — Impar / Utilizo
Extensión del árbol / Matr. de Tarragona — Apócope de señora, al revés / Vocales de noria — Tuyos, al r. / Para tocar la guitarra, al revés — 1ª vocal de Mario
Juego jump&run: 'Bugs...' — Triple vocal / Diez en romanos — Me pertenecen al rev., fem. / Pronombre
Juego jump&run con un galo — De él — Cien en romanos
1 2 3 4 5 6 6 7 8 — Río italiano — 'Platero...', libro de J.R. Jiménez



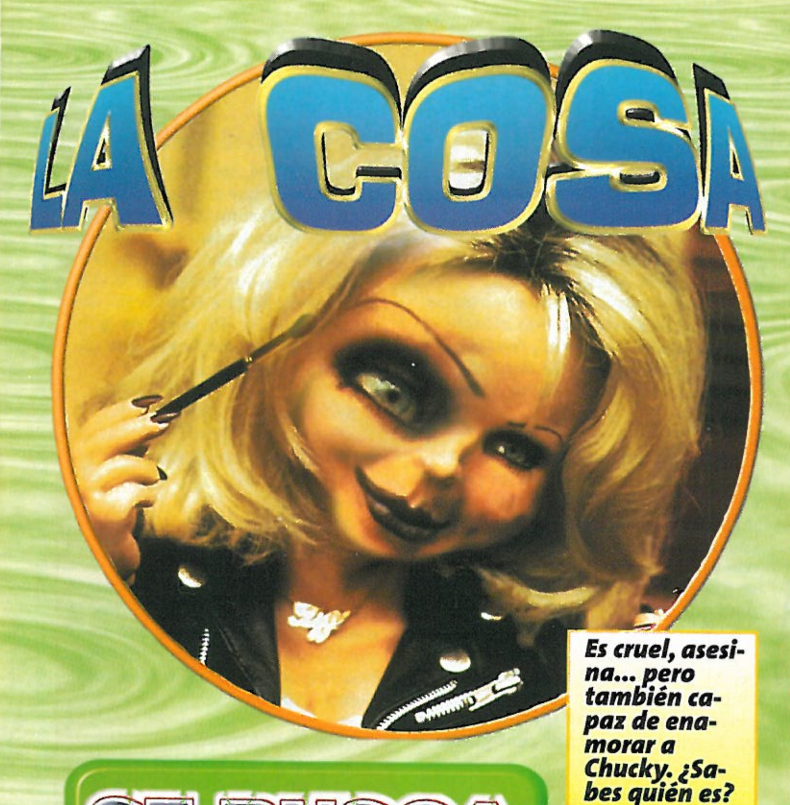




Tira cómica: Rolf Boyke.

Encontrarás las soluciones de los pasatiempos en la página 77. La solución del autodefinido será publicada en el siguiente número.

LA COSA



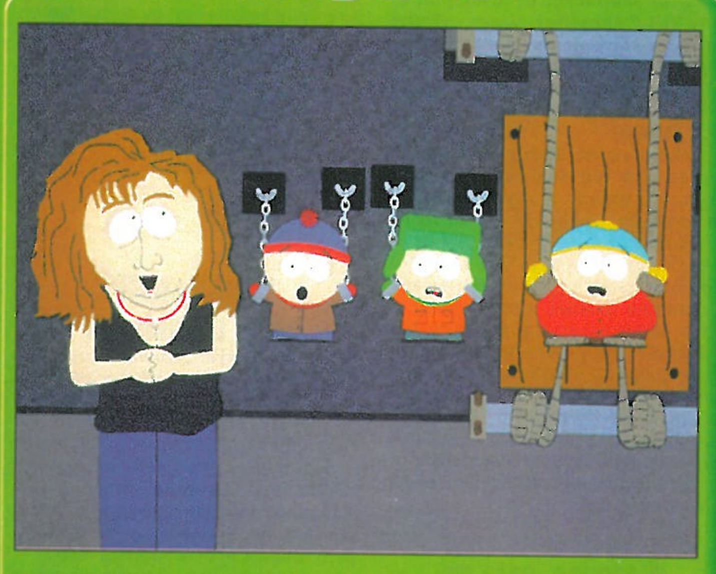
Es cruel, asesina... pero también capaz de enamorar a Chucky. ¿Sabes quién es?

¡Captura-2!

¿Sabrías a qué videojuegos corresponden estas ocho capturas? No vale preguntar a tus amigos.

A B C D 1 2 3 4

SE BUSCA





Estos diablillos de South Park son los más gamberros: tanto que nos mandaron dos fotos aparentemente iguales y entre ellas había siete diferencias. ¿Las ves?

Netscape: ¡Olé!

Back Forward Reload Home Search Guide Images Print Security Stop

Netsite: http://www.ole.es/

La Ley de Murphy de los videojuegos

¿Mala suerte? ¿Vudú? ¿Mal de ojo? No se sabe, pero al pobre Murphy le sucedía de todo. Si alguna vez te has visto envuelto en alguno de estos diez casos, no desesperes y... ¡ríete! No son más que circunstancias pasajeras.

1.- Todos hablan del juego, dicen que es buenísimo, es de lucha, a ti te encanta, vas a por él y te das cuenta que no llega a España hasta dentro de seis meses.
2.- Por fin sale el juego a la venta, vas a por él y en la puerta hay una cola impresionante. Cuando es tu turno, aparece un cartel de "agotados".
3.- Te gusta el juego, quieres jugarlo, es de Playstation... y tú tienes una Nintendo.
4.- Si el juego es bueno y divertido, no está traducido al español.
5.- Si te compras el juego convencido de que todos lo van a flipar, habrá alguien que lo ponga verde.
6.- Estás en la última secuencia del juego de lucha, vas a salvar y... ¡pum!, en ese momento, te matan.
7.- En cuanto te prepares todo para empezar a jugar, alguien te llamará por teléfono.
8.- Consigues acabar el juego y en toda la pantalla aparece FIN: esperas unos minutos, pero ahí no hay nada parecido a una demo.
9.- Si el juego tiene sesenta días de garantía, el día 61, de pronto, ¡no podrás cargarlo en tu ordenador!
10.- Cuando todo falla, es que hay que leerse las instrucciones...

¿Son mejores los chicos?

Me llamo Elena y quería deciros que me gusta mucho SCREENFUN, y que me encantan los videojuegos: mi juego favorito es* Tekken 3... *¡Me apasionan los juegos de lucha! Pero quiero deciros que me parece estúpido lo que suelen decir los chicos: "No puedes jugar, porque eres una chica", o "mira, juega como una nena...". Creo que estoy en mi derecho, y además, soy mucho mejor que algunos chicos.

Elena, Toledo

Hola, Elena:

Sentimos mucho que menosprecien tu talento en el juego sólo porque seas una chica. Por desgracia, todavía existen muchos prejuicios hacia las chicas que juegan con PC o consolas. Muchos chicos no confían en que ellas sean buenas y, si lo son, lo que les sucede es que temen que les ganen. Seguramente muchas chicas como tú son muy buenas con juegos como *Tekken*, *GT* o *Tomb Raider*, porque golpean y saltan con mucha precisión. No dejes que te influyan y sigue jugando y disfrutando, digan lo que digan.

¿Con el quad por el campo?

He oído por mi instituto que con el quad no sólo se puede ir por la pista de Lara, sino que también puedes salirte fuera. Pero por más que lo intento, yo no lo consigo. Si esto es cierto, ¿me podríais decir ¿cómo puedo salirme del circuito que me indican y hacerme un viajecito?

Gorka, Bilbao

¿Qué hay, Gorka?

A nosotros también nos parece genial la idea de salirse del circuito que te indican y poder andar por otros sitios con el quad; pero, por desgracia, tenemos que aguantarnos, porque ni en la versión de *Tomb Raider III* para PC ni en la de Playstation se puede salir de la pista de entrenamiento, ni siquiera saltando las vallas. De todas formas, cuando nos crucemos con los diseñadores de T.R. les haremos llegar tu idea. ¡Ójala se animen a hacer realidad tu deseo!



Se busca: ¡conducción libre!

Héroes de bolsillo

Me he enterado de que hay figuras de los protagonistas de* Tekken 3. *También de otros personajes como* Eddy, King, Yoshimitsu *y compañía. ¿Sabéis si se fabrican figuras de más videojuegos?

Nacho, Sevilla.

Hola, Nacho:

Por el momento sólo existen figuras de estos personajes de *Tekken 3:* Jin, Nina, Paul y Ling. Poco a poco van llegando figuras de *Zelda 64*, *Mario Kart* con distintos vehículos y lo que será la bomba del año: figuras de *Metal Gear Solid*. Los comerciantes aseguran que saldrán más figuras al mercado en los próximos tres meses.

Los personajes adversarios de Link y Ganendorf en *Zelda 64*, así como distintas figuras de *MGS*, son lo más nuevo que puedes encontrar ya en las tiendas. Si quieres comprarte éstas y otras figuras, encontrarás información en esta web de la red:

www.mells-gameshop.com



¡Ya están aquí! Llegan las esperadas figuras de Zelda 64 *y* MGS, *realistas y con todo detalle.*

¿Conectar dos PCs?

¿Se pueden conectar dos PCs de forma que se pueda entrar en Internet con un solo módem? ¿Se podrían también usar dos módems para una conexión de Internet?

Diego, Valencia

Hola, Diego:

Tenemos una buena y una mala noticia: la buena es que si has establecido una red con otro PC, podrás acceder a Internet con ambos PCs y tan sólo un módem. La mala noticia, respondiendo a tu segunda pregunta, es que no podrás utilizar dos módems al mismo tiempo, ya que sólo tienes un acceso a Internet, que únicamente puede realizarse desde un módem.

No tengo start automático

En mi PC ya no me funciona la función de START automática para los CDs de música. He instalado muchos juegos, pero ahora no puedo poner música de forma automática. He hecho todo lo posible para recuperar la función automática para los CDs, ¿podríais ayudarme?

Mario, Toledo

Hola, Mario:

Necesitas la función automática de Windows para que los CDs de música suenen automáticamente después de haberlos introducido. Para ello, vete a *Mi PC*, en el menú, haz click en *Ver*, y en el desplegable selecciona *Opciones de carpeta*. Se te abrirá una ventana y clickeas en *Tipos de archivo*. Entre los tipos de archivos registrados busca el de *CDAudio*; haces click en él y después edítalo (botón Editar).

Se te abrirá otra ventana, y en las acciones, clickea en *Reproducir* y seguidamente en *Predeterminada*. Cierras todo y a partir de ese momento, cada vez que introduzcas un CD, éste se pondrá en marcha automáticamente.

¿Qué significa este sonido?

¡Tengo un problema con la simulación de vuelo 98 de Microsoft! Siempre que juego con él más de 15 ó 20 minutos, se oye un sonido extraño, más alto de lo normal. ¿De qué se trata? ¿Tendrá algo que ver con mi tarjeta de sonido?

Borja, Valencia

Hola, Borja:

No tiene nada que ver con la tarjeta de sonido. Puede que en los juegos en 3D que requieran un alto rendimiento del PC y de la tarjeta de gráficos, se produzca un recalentamiento, con el que se activa un sonido de aviso que te aconseja que apagues el PC para que se enfríe.

El *Stealth V2 Cooler* de TennMax es especial para las tarjetas gráficas en 3D; se coloca directamente sobre el chip de gráficos y mantiene la temperatura, después de un uso prolongado, por debajo de 90° centígrados.

Juegos para Pentium 90

Tengo un Pentium 90 de 16 MB y me es muy difícil encontrar juegos. ¿Cuáles hay en el mercado que pueda utilizar todavía en mi PC?

Robert, Girona

Hola, Robert:

Todavía se venden algunos buenos juegos, que van bien en el Pentium 90, como *Worms 2, Age of Empires, Tomb Raider, Command & Conquer I* y *II, Earth 2140, Heavy Gear, Caesar 2, NBA Live 97* y *X-Wing vs Tie Fighter*. Encontrarás estos juegos en el mercado y también puedes comprárselos a otras personas en los anuncios por palabras de los periódicos. Ahí encontrarás juegos a un precio mucho menor y te ahorrarás un dinero. Pero ten mucho cuidado; para no correr ningún riesgo, lee antes los requisitos mínimos del hardware que vienen indicados en los datos que aparecen en la caja del juego.

¡Socorro, esto no funciona!

Tengo un AMD-K6 con 300 MHz, 32 MB de RAM y una tarjeta gráfica Banshee de 16 MB. Pero muchos juegos se quedan parados.* FIFA 98 *no funciona con tarjeta gráfica 3D, y en* Colin McRae Rally *no aparece ni una sola imagen. ¿Qué es lo que hago mal? ¿Debería comprar una tarjeta aceleradora 3D?

Marcelo, Burgos

Hola, Marcelo:

Por desgracia, este problema con el chip AMD-K6 y la tarjeta Banshee es muy común. Existe un fallo de comunicación entre el chip y la tarjeta gráfica. El chip toma decisiones de configuraciones y no tiene en cuenta la tarjeta 3D. Lo mejor que se puede hacer es instalar de nuevo Windows 95/98 del CD y el driver actual de la tarjeta gráfica.

¡NOS IMPORTA TU OPINIÓN!

En SCREENFUN, nos interesa mucho tu opinión: lo que te gusta de la revista, y lo que mejorarías, lo que echas de menos, todas tus sugerencias... Pero además también nos puedes consultar todas tus dudas sobre un hardware o software determinado... En fin, estamos aquí para ayudarte. Sólo tienes que enviarnos una carta a:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 51.323
Madrid 28080

o en nuestro e-Mail:
screenfun@bauer.es

¡El equipo de SCREENFUN contestará a todas vuestras cartas y e-mails! A veces tenemos que resumir las que publicamos, pero nuestras respuestas serán lo más completas posibles.

TRUCOS SCREENFUN

Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, también puedes dirigirte directamente a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Contestaremos a todas vuestras dudas. Sólo tienes que enviar una postal, indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 51.323
Madrid 28080

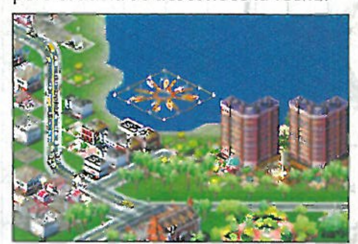
'SimCity3000' para 'consoleros'

Me gustaría saber cuándo saldrá* SimCity 3000 *para Playstation o N64.

Pablo, A Coruña

Hola, Pablo:

Según las últimas noticias, seguramente no se va a realizar ninguna versión para Nintendo 64. Sí que se tiene pensado hacer una para Playstation, pero todavía se desconoce la fecha.



SimCity 3000: en un futuro será posible que te conviertas en un gran alcalde con tu Playstation...



... pero si tienes una N64 ¡será mejor mejor que te dediques a la fontanería!

Un autógrafo de Lara

Conozco la dirección de la representante de Lara, Nell McAndrew, en Wimbledon. Como el inglés no se me da muy bien, me gustaría que me dijerais cómo formular la petición del autógrafo en inglés. Daniel, Zaragoza.

Hola, Daniel:

Para ti y para todos los lectores que quieran conseguir un autógrafo de Lara y tengan el mismo problema que tú, hemos escrito una carta estándar:

Hi, my name is... (escribe tu nombre aquí). I am a big fan of Nell McAndrew. Would you please send me her autograph? I attached an international reply coupon to this letter. Thank you very much for your help.

Envía la carta a Eidos y recibirás la carta con el autógrafo de Nell. No te olvides de poner el remite y de adjuntar un bono de respuesta internacional. Ésta es la dirección:

EIDOS Interactive
Wimbledon Bridge House
1 Hartfield Road, Wimbledon
GB – London SW19RU





SCREENFUN CUESTIONARIO

En la calle con tus amigos, en el recreo, mientras tomas el sol en la playa... ¡Con la Game Boy Color puedes jugar donde te de la gana! Si quieres conseguirla, escribe a SCREENFUN, ref.: Cuestionario 1, apdo. 51.323 Madrid 28080 Madrid. ¡Suerte!

NOMBRE: ....

DIRECCIÓN: .... **Nº:** .... **PISO:** ....

CÓDIGO POSTAL: .... **TELÉFONO:** .... **EDAD:** ....

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC	☐	Game Boy Color	☐
Sony Playstation	☐	Sega Saturn	☐
Nintendo 64	☐	Máquinas Recreativas	☐
Game Boy	☐	Otras...	☐

2. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

Lucha	☐	Aventura en 3D	☐	Simulación	☐
Shoot'em up	☐	Plataformas	☐	Reflexión	☐
Beat'em up	☐	Rol	☐	Carreras	☐
Puntería	☐	Estrategia	☐	Otros....................	☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

.... Otros: ....

4. Las tres páginas que más me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Software	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Online	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Unas risas	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................

7. ¿Qué sorteo de SCREENFUN te ha gustado más?

....

8. ¿Qué echas en falta en este SCREENFUN?

....

9. ¿Qué regalos te gustaría que incluyéramos en SCREENFUN? (Elige sólo una opción)

Posters ☐ Megaposters ☐ Pegatinas ☐ Demos y juegos ☐ Otros: ....

10. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

Qué es lo que más te gusta de ella/s ....

11. ¿Te interesa Internet? Sí ☐ No ☐ Por qué ....

¿Tienes acceso a Internet desde tu casa? Sí ☐ No ☐

¿Que es lo que más sueles buscar en Internet?..............................

12. ¿Cuántos juegos compras al mes?

Ninguno ☐ Uno ☐ De dos a cinco ☐ Más de cinco ☐

13. SCREENFUN es mensual: ¿por qué la comprarías?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

ScreenFun ¡Sorteo!

Un montón de regalos en busca de dueño ¿Querrás hacerles un sitio en tu cuarto? Un poco de ilusión y unas gotitas de suerte, y alguno de estos fabulosos objetos caerá en tus manos. Tan sólo tienes que mandarnos una tarjeta postal o una carta indicando la referencia. Y si todavía no te lo crees... pues prueba suerte el mes que viene con más novedades y sorpresas. Recuerda que también puedes escribirnos para contarnos cuáles son tus impresiones sobre la revista, tus videojuegos favoritos y qué reportaje te gustaría que incluyéramos. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

SCREENFUN
apdo. de Correos 51.323
28080 Madrid

Pág. 33

2 Nintendo 64

Si ya eres un loco de la Nintendo, ésta es tu oportunidad de practicar dos juegos a la vez u obsequiar a algún amigo, padre, novia o alguna de esas personas que siempre presumen de que no se *engancharían*. ¡Que jueguen, que jueguen y ya verán! Y si lo tuyo es la Playstation, también es una buena oportunidad para tener ambas consolas y estar al día de todo.

Ref. Nintendo 64



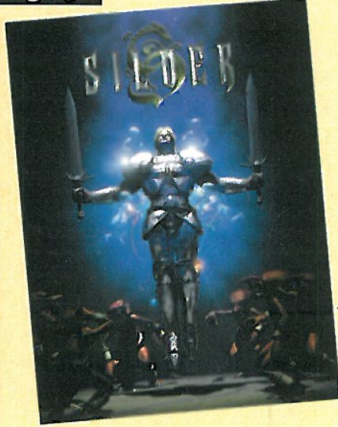
Pág. 74

1 Sony Playstation

Nunca se tienen consolas de más: en todo caso... ¡manos de menos! Así que aplícate el cuento, escribenos y si ya eres de los afortunados que tienen una PSX, ¡empieza a entrenarte para jugar también con los pies!

Ref. SCREENFUN autodefinidos.

Pág. 29



5 Silver

"¡Hola David! Tienes que salvar a tu enamorada de las garras del malvado Silver...". Una historia muy romántica, ¡pero no creas que va a ser un camino de rosas! *Silver:* un juego para expertos jugadores. ¿Te apuntas?

Ref. Silver

Pág. 70

1 Módem 56 K

¿Qué todavía no estás conectado a Internet? Si tu problema es que no tienes módem o el que tienes va muy lento, en SCREENFUN sorteamos un módem de 56 K para que tu conexión vaya como la seda. ¡Tendrás amigos en todo el mundo!

Ref. Módem

Pág. 35

3 Metal Gear Solid

¡Fabuloso! El problema es que si empiezas a jugar con él, no podrás pensar en otra cosa durante mucho tiempo.



Ref. Juego Metal Gear Solid

Pág. 77

1 Game Boy Color

¿Cómo? ¿Que no puedes llevar a todos los lados tu consola? No te preocupes, SCREENFUN sortea una Game Boy Color para que no te aburras en ningún sitio.

Ref. Cuestionario 1

Pág. 55

3 Furbys

Ya hay más de 14 millones repartidos por el mundo ¡Y siguen reproduciéndose! Un muñequito de estos será para ti, pero tendrás que darle de comer, cuidarlo y mimarlo. A cambio, lo pasarás genial con sus monerías. ¿Quieres estrenar mascota?



Ref. Furbys

Pág. 67

1 Calculadora científica

Estamos seguros de que eres un genio de las matemáticas así que te queremos ayudar. Saca un sobresaliente y obséquiate con un juego.



Ref. Pascaline

Pág. 49

1 DVD

La mejor calidad gráfica y el mejor sonido hacen del DVD el medio del futuro... ¡Y tu no querrás convertirte en un hombre de las cavernas! Si nos envias una carta puede que seas el que lo disfrute.



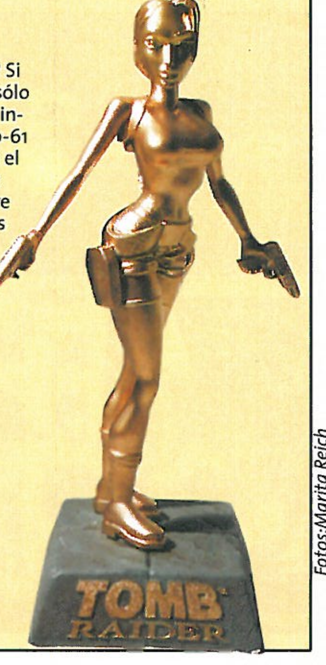
Ref. DVD

Pág. 60

1 Estatua de Lara Croft

¿Te gustaría tener a Lara decorando tu escritorio? Si quieres conseguir esta estatua dorada de 37 cm, sólo tienes que decirnos qué actriz te gusta más para interpretar el papel de Lara Croft. En las páginas 60-61 te presentamos a las más firmes candidatas para el papel. Para que os resulte más fácil la elección de vuestra candidata ideal, hemos incluido una breve evaluación de cada una de las actrices. Mandanos el cupón junto a la referencia abajo indicada y podrás *adorar* a Lara.

Ref. Lara de película



Pág. 77

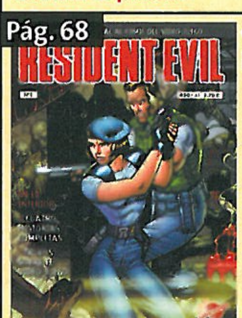


Pág. 15

Elige entre todos los videojuegos que aparecen en la página de *Éxitos*, el que más te guste (no olvides especificar cúal quieres y de qué plataforma). ¡Diez de vosotros jugareis gracias a SCREENFUN!

Ref. Éxitos

Pág. 68



10 Cómics Resident Evil

Si te gustó el videojuego y te pasaste horas y horas aniquilando zombis, el cómic 'Resident Evil', te atrapará de principio a fin.

Ref. Resident Evil

Fotos:Marita Reich